PC Faça o seu som!

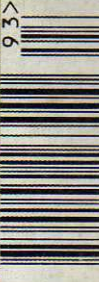
Exclusivo: After Darks Nojentos

SUPER DICAS

SNES
Killer Instinct
Lute com Eydol

ARCADE
SF Zero
Três na luta
Controle Akuma e Bison

Os superjogos que estão enlouquecendo a galera no

ISSN 1630/3451 ED.93 R$3,60

# MORTAL KOMBAT 3

NO SEU CONSOLE!

GOLPES E CÓDIGOS SECRETOS, FATALITIES, ANIMALITIES, FRIENDSHIPS E BABALITIES

O MENOR PREÇO EM VIDEO-GAME
SATURN COM 1 JOGO 648,00
SNES COMPLETO COM 1 CARTUCHO 178,00
GENESIS 137,00
VIRTUAL BOY 236,00
3 DO 449,00
THUNDER IMPORT
Rua Barão de Tramandaí, 293 Vila Alpina
São Paulo - SP - CEP 03207-000
PLAY STATION COM 1 JOGO 593,00
NEO GEO CD COM 2 JOGOS 588,00
SNES BABY 137,00
CDX COM 2 JOGOS 407,00
LIGUE JÁ
(011) 917-2228
Temos também uma linha completa de importados:
Filmadoras, Vídeo, Fax, Etc... Consulte-nos.
Impotação direta PORTA A PORTA via COURRIER • Prazo de entrega: 15 dias úteis • frete grátis para compras acima de R$ 750,00 • Preços em reais sujeitos a alteração em aviso prévio.

## NÓS BEM QUE AVISAMOS!

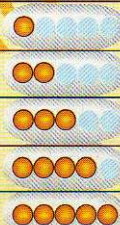
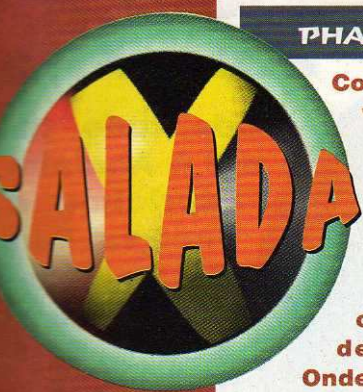
ê já sabia, porque nós pre-
imos: a temporada pegou
! Depois de Killer Instinct,
Mortal Kombat 3, com tudo a
a gente tem direito. Uma
ão arcade completinha no
console. É verdade, falta a
sta conferir, com joystick na
, as versões de SNES e
station. Mas a do Mega já
a claro que é um jogaço.
bastasse MK3, dê uma
dela nos outros games des-
dição. Confira no Shots os
s que estão sendo lançados
vão sair) no Japão. Por fim,
ira os games do além que
rolar na nossa próxima Ação
es. Se depois disso você
r que a temporada ainda
esquentou. Bem, nesse
, é melhor se mudar de mala
ia pra outro planeta!





**COTAÇÃO**

- FRACO
- REGULAR
- BOM
- ÓTIMO
- CHOCANTE

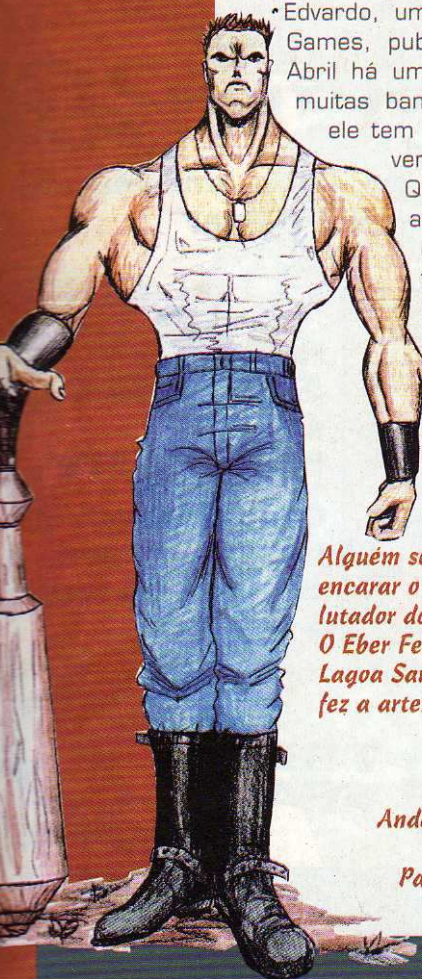
SALADA X

## PHANTASY STAR 1 e 4

**Como me oriento na caverna de Noah, na primeira versão para Master?**
**Sobre as dicas da versão 4 para Mega que vocês publicaram: em qual Level e com que técnicas devo detonar a minhoca?**
**Onde eu encontro a Short Cake para dar ao cachorro para que ele me siga?**

***EDVARDO LUIZ B. SOUZA***
***Recife, PE***

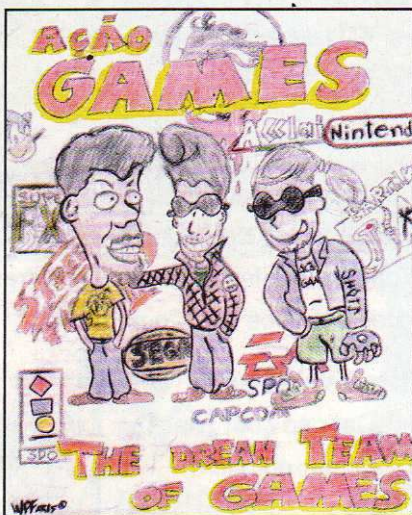
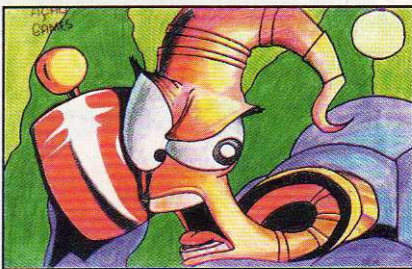
Procure nas bancas de Recife, Edvardo, um exemplar do Guia Games, publicado pela Editora Abril há um tempão, mas que muitas bancas ainda vendem: ele tem todos os mapas da versão 1 para Master. Quanto à versão 4, acompanhe: a partir do Level 5 é mais fácil detonar a minhoca, usando sempre as técnicas mais fortes à mão. O Short Cake está no lado esquerdo da cidade de Aiedo, seguindo por fora dela.

*Alguém se atreve a encarar o Run Go Iron, lutador do game Toshinden? O Eber Ferreira Queiroz, de Lagoa Santa (MG), foi quem fez a arte. Sabe tudo!*

*Close do Earthworm Jim elaborado pelo Anderson de Castro Magalhães, de Cachoeira Paulista (SP). Groovy!!*

## 3DO TURBINADO

**A placa M2 Accelerator servirá para o 3DO Blaster dos computadores?**

***GETÚLIO MIRANDA***
***São Paulo, SP***

Boa pergunta, Getúlio, e a resposta provavelmente é não. Talvez a empresa Creative Labs lance uma outra placa, OK. De qualquer maneira, já dissemos aqui nossa opinião, antes: não vale a pena comprar a 3DO Blaster, pois custa mais caro que o console. É melhor comprar um 3DO e jogar na TV mesmo.

*Nossa! Ficamos até emocionados! "Dream Team of Games"? Obrigado Wagner Paiva Fernandez, de Monte Sião (MG), é muita honra para nós! Tirando a sua dúvida: o "P" do Wagner é de Perez*

## KING OF FIGHTERS 94

**Existe chance desse game do Neo Geo sair para o Mega Drive?**

***CLEBER L. N. BIROCHI***
***São Paulo, SP***

Sem chances, Cleber. No lançamento do Neo Geo CD no Brasil, a direção da SNK japonesa, garantiu em entrevista à Ação Games, garantiu que eles não lançariam mais seus games –que são seu grande trunfo – para os outros consoles. Mas já lançaram outros, né? Portanto, espere, pois esperar é a virtude dos sábios, segundo o mestre velhinho de Karatê Kid.

## BATMAN PIRATA

**Tenho o cartucho Batman Returns para SNES, que veio com a figura do Batman Returns do Mega, a frente arredondada e as fendas atrás. Mas o jogo é igualzinho, com o nome da Konami e tudo. Pergunto: é possível os piratas copiarem o jogo exatamente igual? Esse cartucho é pirata?**

***FLÁVIO P. SENRA***
***Rio de Janeiro, RJ***

É claro que é pirata, Flávio. E eles às vezes conseguem copiar igualzinho, sim.

## PREÇO "ABIÇURDO"

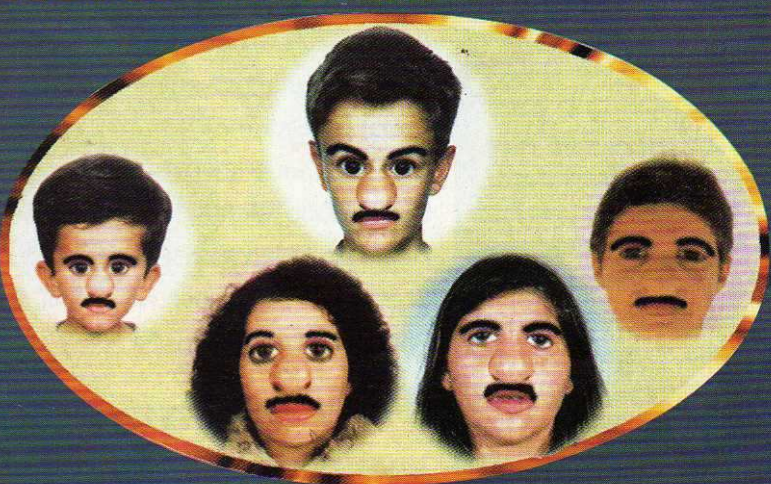
**Quero saber se é verdade que o Saturn Sega vai ser vendido aqui por R$ 1 mil. Isso é um "abiçurdo"!**

***RAMON LOUREIRO PLÁCIDO***
***Arraial do Cabo, RJ***

Também achamos o preço brasileiro do Saturno um absurdo, Ramon. Mas não aumenta ele não: o preço sugerido é de R$ 899,00, ok?

# A Família Treco

TRUQUE DAS 1000 FACES

*Na foto ao lado, estão integrantes de uma nova família. São eles, de cima para baixo e da esquerda para a direita: Alexandre R. Schweder "Treco", amigo do Alan E. Claudino, de Rio do Sul (SC); Marcelo M. Andrade "Treco", irmão do Ricardo, de Florianópolis (SC); Naira Lima e Silva "Treco", mãe do Eduardo, de Porto Alegre (RS); Cleonice Ap. de O. Silva "Treco", irmã do Antônio Donizeti, de Caçapava (SP) e o Rodrigo Mateus "Treco", irmão do Carlos Henrique, de Ibotirama (BA). Que família bonitinha, não?*

## VENDO

Mega Drive 3. Fabio Sergenti, tel.: (011) 291-5038, São Paulo, SP.

PC Engine com 4 controles, 5 carts mais Mega CD. Giovani Gandelim, tel.: (0194) 34-0870, Piracicaba, SP.

Mega Drive 3 com 5 carts. Marcelo Sergenti, tel.: (011) 205-8527, São Paulo, SP.

Carts para Master System e Nintendo. Marco Sebolt, tel.: (051) 595-1303, Novo Hamburgo, RS.

## COMPRO

Mega Man 1 (Rockman 1) em ótimo estado, por R$ 25,00. Renato, tel.: (011) 7209-3706, Osasco, SP.

Phantasy Star para Master System. Pago bem. Felipe, tel.: (011) 961-3166 (das 10h00 às 16h00), São Paulo, SP.

Revista Mortal Kombat 2 Especial. Pago bem. Fernando, tel.: (011) 431-5323 (horário comercial), São Paulo, SP.

## TROCO

Mega Drive com Sega CD e o game Sewer Shark, por Mobilete aro estrela em bom estado. Adriano, tel.: (011) 511-8081 (à partir das 18h30), São Paulo, SP.

Master System 2, pistola e um cartucho, por MK2 ou Virtua Racing para Mega Drive. Erivelto Luís, tel.: (019) 40-2957, Campinas, SP.

Super Mario All Stars por Mortal Kombat 2. Ou vendo por R$70,00. Só para pessoas de São Paulo, Capital. Gustavo, tel.: (011) 521-9354, São Paulo, SP

## SELO ESPECIAL

**Por quê alguns jogos levam selo mesmo sem ter cotação total em todos os itens?**

**TÚLIO GONÇALVES**
**Campinas, SP**

Bem observado, Túlio, pois muitos leitores ainda não sacaram essa. O Selo The Best of Ação Games é dado aos games que são excepcionalmente bons "no conjunto" e não necessariamente os que tiveram cotação Chocante em todos os itens. Um exemplo: o game Tetris original mereceria hoje, com certeza, o nosso selo. Mas você daria nota chocante para aquela adaptação eletrônica da música de Tchaikóviski, que toca o tempo todinho? Não dava, né?

## DELÍRIO MORTAL

**Estou torcendo para que John Tobias leia Ação Games, porque eu tenho uma idéia superalucinante: lançar um cartucho que funcionasse como Sonic & Knuckles, colocando personagens de MK3 e MK2 na versão 1. Quem sabe a idéia pega?**

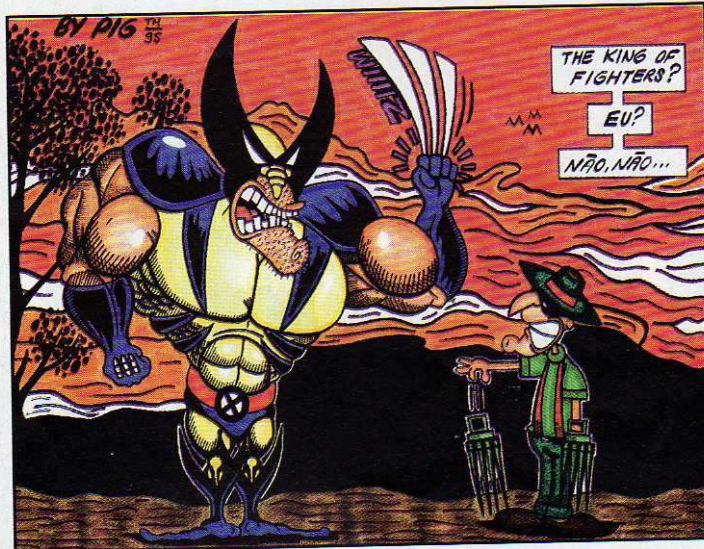
**RODRIGO FORNAZARI**
**Franco da Rocha, SP**

Sonhar faz bem à saúde, Rodrigo, principalmente quando o game tem a Sonia e a Kitana. Mas pode esperar sentado. O grupo Acclaim/Midway não teria interesse em lançar esse cartucho agora, porque MK1 e MK2 venderam mais que pipoca em cinema e eles esperam faturar muito com a versão 3. Quem sabe quando o game ficar velhinho?

## RAVE RACER/TEKKEN 2

**Moro aqui no Japão e gostaria de saber se vocês já ouviram falar de Tekken 2 e de Rave Racer, um projeto de Ridge Racer que é um delírio? Vocês sabem por quê não há o arcade MK3 aqui no Japão?**

**FERNANDO KAZUO KAI**
**Aichi-Ken, Japão**

Acompanhamos pelas revistas daí e estamos babando de inveja, Fernando. O arcade da Namco é incrível e a moçada pode conferir no Shots desta edição. Quanto ao Mortal Kombat, alguns leitores nos escreveram dizendo que nenhuma versão do jogo foi lançada aí por terem sido consideradas muito violentas. Mas não podemos afirmar com certeza, ok? Pergunte aos amigos que estão há mais tempo no Japão.

*Quem é rei, nunca perde a majestade. André L. dos Reis Revair, de Varginha (MG), já emplacou quatro desenhos lindões por aqui*

*O Adriano Barrozo Mendes, de Paranaguá (PR), além de ótimo desenhista, é fanático po[r] Darkstalkers. A obra-prima ao lado não nos deix[a] mentir...*

## CAPACIDADE DO ULTRA

**O Nintendo Ultra 64 doméstico vai ter a mesma capacidade que o arcade? Va[i] haver diferenças entre os jogos do arcade e os domésticos?**

**PABLO ALVES DURANT[E]**
**Porto Alegre, RS**

O Ultra doméstico não deverá ter a mesm[a] capacidade do arcade, em princípio. Sempre h[á] diferenças entre as versões domésticas e a do[s] arcades, pois os arcades costumam dispor d[e] muito mais memória, sacou?

## DAYTONA & SSF2

**Será que a Sega pretende lançar Dayton[a] USA para jogar com o 32X? No Supe[r] SF2 do SNES dá pra jogar com o Akuma?**

**RODRIGO GUIDOT[TI]**
**São Paulo, S[P]**

Daytona USA não deverá sair para jogar com 32X, Rodrigo, pois o game exige memór[ia] demais para o conjunto Mega + 32X. Quanto a[o] Akuma, só aparece nas versões SSF2 Turb[o], Movie e Zero.

## X-MEN NA CABEÇA

**Li em uma de suas edições que vão sa[ir] dois novos jogos do X-Men para o SNE[S], um de luta e um de ação. Quando v[ão] sair?**

**RAPHAEL GRUPI[...]**
**NASCIMENT[O]**
**Rio de Janeiro, [RJ]**

Você leu na edição 85 e os dois games X-Men de ação e luta, foram anunciados pela Ninten[do], que não forneceu a data, ok?

# GAME CHARADA

FÁCIL

## CAÇA-GAROTAS

Elas arrasam! Elas são as nossas heroínas nos games. Esta Game Charada especial é uma homenagem a algumas das lindas gatas dos nossos jogos. Seus nomes aparecem na vertical, horizontal e na diagonal, inclusive ao contrário.

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| H | O | J | A | N | N | E | M | U | Y |
| E | B | E | D | A | J | E | B | I | A |
| P | A | O | J | C | I | A | M | A | K |
| S | I | N | A | L | E | D | N | I | S |
| Y | S | R | N | A | N | A | T | I | K |
| L | C | U | E | R | A | C | A | J | E |
| O | H | Y | E | P | S | Y | L | O | C |
| C | U | R | L | Y | K | E | N | Y | A |
| K | N | T | I | L | E | N | L | O | W |
| E | L | I | M | O | R | A | G | A | S |

**Chun Li**
**Jade**
**Janne**
**Kim**
**Kitana**
**Mai**
**Mileena**
**Psylocke**
**Sindel**
**Sonya**

## PARTICIPE!!!

Localize os nomes ao lado no quadro, circunde com uma caneta, faça uma cópia xerográfica ou recorte e envie para Ação Games - Game Charada nº 93, Avenida das Nações Unidas, 5.777, Alto de Pinheiros, CEP 05479-900, São Paulo, SP. O resultado será publicado na edição nº 95 ou os premiados serão informados diretamente em sua residência.

**PRÊMIOS**

**Os dez acertadores premiados receberão um superboné, com emblemas de times de hóquei ou basquete norte-americanos. Descoladíssimos!**

## RESPOSTA DA GAME CHARADA DA EDIÇÃO Nº 90

O detalhe era da foto da Tela do Ventilador, no Especial Eternal Champions, edição 88, página 10. Os vencedores são: 1º ao 6º lugares para Fábio Luís Silva Freire, Osasco (SP); Cezar Augusto Valenti, São Caetano do Sul (SP); Rafael Ribeiro dos Santos, Brazlândia (DF); Aline Katyucha do Nascimento, São Paulo (SP); Vitor Cristiano Rezende Queiroz, Rio de Janeiro (RJ) e Fernando Duboc Bastos, Rio de Janeiro (RJ); 7º ao 10º lugares para Dorival Migliori Júnior, Bauru (SP); Rodrigo Speda, São Bernardo do Campo (SP); Cristiano Cardoso Marcolino, Lagamar (MG) e Thomaz Leão do Carmo, São Paulo (SP).

## SHOTS

**SE LIGUE!**

# CARTUCHOS E CDS QU

**Prepare-se para a onda de lançamentos que vem vindo por aí! São jogos que já foram lançados ou que começaram a rolar nas revistas do Japão – o mercado de games mais quente do mundo – e estão deixando a galera fervendo. Confira e veja se não é de babar!**

### RAVE RACER
(Arcade)

É o máximo e a Namco já colocou nos fliperamas japoneses. Rave Racer é uma versão melhorada de Ridge Racer. O arcade de corrida traz 4 percursos e 8 carros, com três visões de jogo. O visual é do além e o desafio também. Detalhe: em alguns percursos, a máquina cria novos desafios durante a sua pilotagem.

### SUPER MARIO RPG
(SNES)

A Nintendo pediu ajuda à Square – a maior produtora mundial de RPGS – para fazer esta versão em cartucho de Mario. Ela vai misturar elementos, personagens e cenários dos jogos antigos, tudo reconstruído com visual tridi-tridimensional e scrolls horizontal, vertical e diagonal. O cartucho terá 32 Megabits de memória e virá com bateria para salvar. Pelas imagens, dá pra ver que o visual será dez! Não tem data para sair.

### STREET FIGHTER 2 - MOVIE
(Playstation)

Não, você não leu errado. A Capcom lançou em setembro uma versão CD interativa de SF2. Ela traz um minigame e as principais seqüências do desenho animado que rolou no Japão em 93. Se você luta como Ryu contra Bison, por exemplo, assiste depois à mesma luta que rolou no desenho. Dez!

### STREET FIGHTER ZERO
(Playstation)

A Capcom anuncia para dezembro a vers CD deste que é um dos melhores games Str Fighter de todos os tempos. O jogo deverá fiel ao arcade, com os quatro antigos (Ken, R Chun-Li e Sagat) e os seis novos (Ro Charlie/Guile, Guy, Sodom, Adom e Bird).

### VIRTUA FIGHTER
(Mega 32X)

O supergame de luta da Sega esta prometido para ir dia 20 de outubro para lojas japonesas. A versão deverá sair em br no mercado americano.

### SECRET OF MANA 3
(SNES)

O lançamento estava prometido para dia de setembro. O RPG da Square deverá vir c 32 Megabits de memória e 6 personagens história.

### VIRTUA FIGHTER 2
(Saturno)

Enfim confirmada: sairá no final do a (época do Natal) a versão 2 de Virtua par Saturno. A Sega garante a qualidade do arca no CD. Só vendo para crer.

**POWER** – *Para a Namco, que não brilhava desse jeito desde que lançou Pac-Man. Seus arcades de corrida merecem o Uh-Tererê!*

**RESET** – *Para o grupo 3DO, que não lança o console no Brasil e, portanto, não emplaca por aqui. Segundo a EGM, apenas 10% dos seus leitores têm 3DO. Ou seja, não emplaca nos EUA também.*

# VOCÊ VAI TER DE CONFERIR

## ROMANCING SAGA 3
(SNES)

Mais um RPG da Square, com 32 Megabits de memória e bateria. Lançamento programado para 11 de novembro.

## TOSHINDEN 2
(Playstation)

Já está na prancheta e com fotos pra você ver, mas não tem data de lançamento definida. A Sony informa que o CD trará os 8 personagens tradicionais e 3 novos.

## THE KING OF FIGHTERS 95
(Neo Geo CD)

O arcade mal começou a enlouquecer a galera daqui e os japoneses já punham a mão nesse precioso game da SNK na versão console, na última semana de setembro. Pra quem não curtiu ainda, KOF'95 traz personagens de todos os games de luta da SNK, se enfrentando num único game.

## ALONE IN THE DARK 2
(3DO/Playstation)

Adventure superesperado, que não tem sequer previsão de lançamento. A EAV Software, promete que as visões de jogo vão mudar automaticamente conforme você caminha no cenário.

## TEKKEN 2
(Playstation)

Se você tem um Playstation, chore! A versão CD de Tekken 2, que rolará nos arcades neste semestre, só sairá em março de 96. A versão doméstica deverá ter todos os personagens e golpes novos do arcade.

## SNATCHER
(Playstation)

Um clássico do PC Engine e PC, que mistura adventure com ação e suspense, no ano 2024. A Sony fez pesquisas junto ao público para saber como melhorar as duas versões anteriores e promete novas cores, animações, cenários e mecânica de jogo. CD by Konami, sairá no final do ano.

## HORNEDOWL
(Playstation)

No ano 2055, você enfrenta robôs controlados por terroristas, atirando para todos os lados. Game tridimensional de tiro by Konami, que virá com a primeira pistola para o Sony Playstation. Sai no final deste ano.

## DRAGON QUEST 6
(SNES)

O RPG mais esperado do ano, com a assinatura da Enix, sai em dezembro para o SNES e é, também, uma das grandes promessas para o Ultra 64. A Enix promete toneladas de lugares, segredos e recursos. Só de magias, ela afirma que esta versão terá "muito mais" que as 54 da versão 5. Prepare-se!

# Street Fighter Zero

**Dicas da Terra do Sol Nascente** - Nosso antenadíssimo leitor Eduardo S. Yurawa, de Saitama-Ken (Japão), manda as últimas e boas deste jogaço. Vejam que tesão!

**Jogando com M. Bison** - para jogar com o boss no player 1, coloque o cursor no ponto de interrogação do lado esquerdo e, em seguida, segure o botão de Start 1P apertado enquanto faz a seqüência ↓ ↓ ← ← ↓ ← ← e aperte soco fraco e soco forte ao mesmo tempo. Bico! Para fazer o mesmo truque no player 2, coloque o cursor no ponto de interrogação direito e com o Start apertado faça a seqüência ↓ ↓ →→↓ → →, soco fraco e soco forte juntos.

**Para jogar com Akuma** - Coloque o cursor na interrogação do lado esquerdo, segure Start 1P apertado e faça a seqüência ↓ ↓ ↓ ← ← ←, soco fraco e soco forte juntos. Pronto! Se quiser chamar o vilão no jogador 2 coloque o cursor na interrogação direita, segure o Start 2p apertado, faça a seqüência ↓ ↓ ↓ → → → e aperte soco fraco e soco forte juntos.

**Golpes novos** - Agora que você sabe o método prático de jogar com esses caras, confira golpes novos deles:

**M. BISON**

**Bison Warp** - → ↓ ↘, soco ou chute 3x

**Super Combo** - ← 2s. → ← →, soco 3x

**AKUMA**

**Air Hurricane Kick** - no ar, ↓ ↙ ←, chute

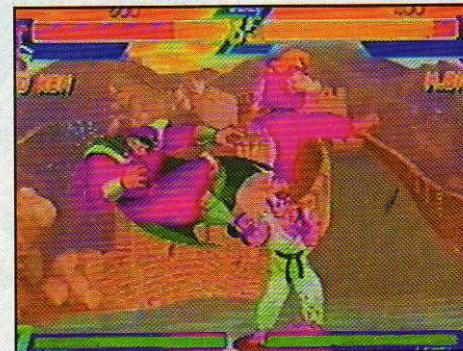
**Super Combo** - → ↘ ↓ ↙ ←, soco 3x

**Ashura Senkou (Ultra Combo)** - Com a barra no Level 3, perto do inimigo, soco fraco, soco fraco, →, chute fraco

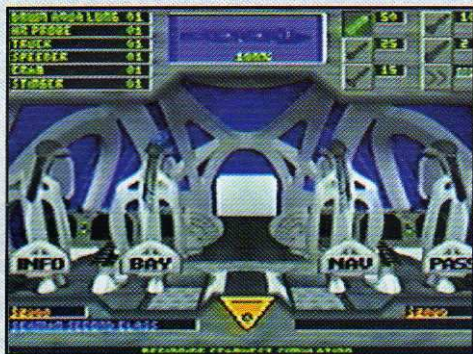
**Lutador Secreto** - Lembram-se do Fator Zer 4 citado na matéria da edição 88? Pois comenta-se no Japão que é este lutador secr to, chamado Dan e que luta no estilo de Ry Ken e Akuma. Para acessá-lo, na tela seleção de personagens, coloque o cursor ponto de interrogação e com o Start apertad faça a seqüência Soco Fraco, Chute Frac Chute Médio, Chute Forte, Soco Forte, So Médio. Tudo o mais rápido que puder.

**Fator Zero 5** - Que tal jogar 2 contra 1? É sup legal: com 2 créditos na máquina, vá a tela seleção de personagens, coloque o cursor jogador 1 no Ryu e o cursor do jogador 2 Ken. Aí, com o Start dos dois jogadores ape tados, faça nos dois joysticks ↑ ↑ e solte botão de Start. Então aperte ↑ ↑ e confirm o jogador 1 com soco fraco e o jogador 2 co soco forte. Tudo simultaneamente. Belez Agora você e um amigo batem no Bison!!

# Sea Quest

SNES

**Debug Mode** - Após começar o jogo, aperte Select para ir à Bridge, aquela tela de controle (foto). Nesta tela, faça a seqüência L, R, B, A, ←→, X, Y, ↑ ↓. Pronto! Agora você pode colocar todos os seus equipamentos no máximo.

# Soccer Kid

3DO

**Stage Select** - Para escolher qualquer level, a qualquer momento, faça esta diquinha. Na tela do título, aperte ↑ ↓ ↑ ↓ ← ↑ ↓ ↑ ↓ →. Você vai ouvir um voz dizendo "Hey, that's the Cheat Mode". Nesse momento aperte B para ir à tela de Options. Nela você verá uma nova opção para escolher o estágio usando ← →.

# Street Racer

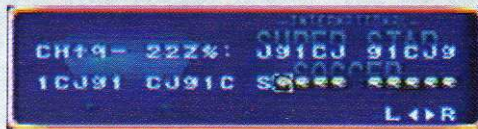
**Dicas infernais** - Descole mais quatro pistas e ainda altere as características de seu piloto predileto? Gostou? Então veja como.

**Mais pistas** - Na tela de Options, escolha Custom Cup Setup. Quando estiver lá, faça a seqüê L, R, L, R, X, Y. Bingo! Agora você tem 24 pistas em vez de 20.

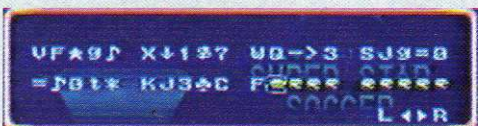
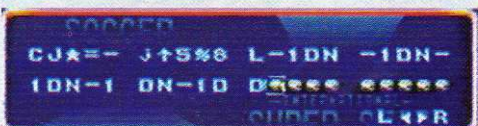
**Alterando os pilotos** - Na tela de personagens, escolha qualquer um e aperte X, Y, X, Y, Agora, aperte e segure o botão X. Sem soltá-lo, aperte → para aumentar as característica seu piloto, ou ← para diminuí-las. Use ↑ e ↓ para escolher que característica quer alte

# International Super Star Soccer

SNES

**Rap-Password** - Uma senha especial, mandada pelo J.C. Sampa, um dos vocalistas do trio de Samba-Rap Sampa Crew. É para jogar na Copa do Mundo, no modo hard, Brasil versus All Stars. O cara é fera!

Brasil versus Super Stars

**Mais Passwords** - Desta vez, descoladas pelo Rafael Rodrigo Vianna Redondo, de Santo André, SP.

International Cup - Final - Modo Hard - Brasil Vs. Espanha

Word Series - Final - Modo Hard - Brasil Vs. França

Secret Game - Modo Hard - Brasil Vs. Super Stars

# Slam 'N Jam '95

**Jogadores cabeçudos** - Essa é pura pira Imediatamente após o Scouting Report e tes do tipoff, aperte rapidamente L e A. Q do a bola for levantada, pause e despa Pronto! Agora todo mundo tem um cabeç

# Killer Instinct

**Jogue com Eyedol** - Olha nós aqui arrebentando de novo! Se já não bastasse aquela tonelada de golpes que vocês conferiram na edição nº 91, Ação Games fuçou e ainda arrumou mais! O ex-piloto de Ação Games Marcos Roberto de Lima "Ioiô" debulhou KI, noites e noites a fio, e descobriu como detonar o game com o poderoso e bicéfalo chefe Eyedol. **Basta escolher o Cinder e apertar qualquer botão. Aí, na tela seguinte (a que mostra os lutadores escolhidos), aperte → e sem soltar, faça a seqüência soco fraco, chute fraco, soco forte, chute médio, soco médio, chute forte.** Se deu certo, você ouvirá uma voz dizendo "EYEDOL". Beleza!! Agora que você já tem o cara na mão, aprenda alguns de seus golpes:

### COMBO BREAKER

**Reflect** - ← 2s. →, soco forte

### SPECIAL MOVES

**Charge** - ←, soco médio

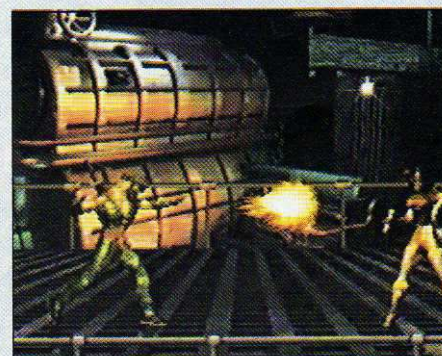
**Three Fireball** - Charge, Fireball, soco forte

**Fireball** - ↓ ↘ →, qualquer soco

**Dash** - ← 2s. →, soco fraco

**Reflect** - ← 2s. →, soco forte
**Back Drop** - ← 2s. →, chute forte

**Release ou Shadow Moves** - Se você e ficando esperto com KI, já estava espera novas seqüências especiais. É o caso des golpes, chamados Release ou Shadow Mov Para executá-los você precisa antes ter d um Combo Breaker. Nesse caso, sua barra energia vai ganhar uma marca brilhante. D só detonar. Confira os Release que desc mos e testamos.

## JAGO

**Release Move 1 (Yellow Fireball)** - Segure aperte ↓ ↘ →, solte QP. Essa magia não p ser rebatida.

**Release Move 2 (Red Fireball)** - Segure FP ↘ →, solte FP. Além de ser muito rápida, poder de estrago é maior.

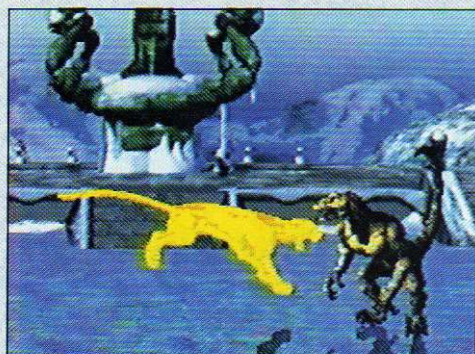
## GLACIUS

**Release Move 1** - Segure QP, aperte ↓ ↘ →, solte QP. Produz uma bola de fogo muito rápida.

## SPINAL

**Release Move (Teleport)** - Segure QP e, no ar, aperte ↓ ↓ ↓ e solte QP (para ir para a frente do inimigo). Para ir para trás do inimigo, aperte QK, ↓ ↓ ↓ e solte QK.

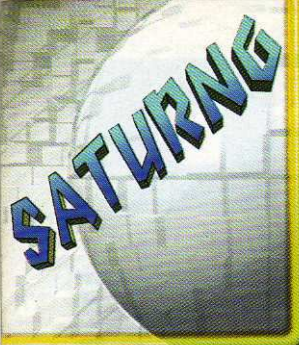
## ORCHID

**Shadow Move 1** - Segure MP, ↘ ↓ ↙ e solte MP. Dá um ataque mais forte e de maior alcance.

**Shadow Move 2** - Segure FP, ← 2s, → Solte FP. Dá o mesmo poder do Shadow 1.

## C. THUNDER

**Shadow Move 1** - Segure FP, pule e, no ar, aperte ↓ ↙ ← e solte FP.

# Astal

Um colírio para os olhos da gurizada, Astal traz cenários que são uma verdadeira pintura. A sensação de profundidade é marcante e você viaja de montão. Tudo embalado com músicas New Age, ótimas pra relaxar. O game é uma fantasia só e tudo qu você debulha vir cristais coloridos e bri lhantes. Antes de torce o nariz, saiba que vale pena pegar, pelo meno pra sacar do que o conso é capaz em termos de visu al. Legal pra jogar numa tevê de te grande, no escuro e com volume no talo.

**ASTAL**
**Sega**
Aventura - 1 ou 2 jogadores

Um game que conquista pelo visual tipo conto de fadas. Os chefes são bem doidões e vale a pena conhecer

## COMANDOS

| | |
|---|---|
| R ou L | Selecionar magia |
| A | Usar magia |
| B | Agarrar |
| C | Pular |
| C + B | Pular e dar soco no ar |
| ↓ + B | Porrada no chão que cristaliza |
| ↑ e, quando estufar a barriga aperte B | Assoprar |

★**Não se esqueça: para debulhar a dois, deixe a opção Support no Off e jogue até libertar o pássaro**

*A apresentação é em desenho animado. Impecável*

## MUNDO DE CRISTAL

Astal é o príncipe de um reino encantado onde tudo é de cristal. Adivinhe só: a sua amada foi raptada e também seu pássaro de estimação e grande companheiro. Precisa dizer mais? São várias fases com duas ou três telas cada e sempre um boss no final. No Options você pode configurar o joystick e escolher as músicas. Para jogar a dois, basta deixar o Support no Off: o segundo jogador só entra após libertar o pássaro no começo da primeira fase.

## MAGIAS

Astal tem alguns movimentos especiais, como soprar cristais ou esmurrar o chão para transformar os inimigos em cristais e quebrá-los. O que o ajuda muito são as magias. Elas surgem no marcador à medida que seu desempenho vai melhorando. A magia azul faz o pássaro buscar energia; com a vermelha o pássaro ataca e a amarela é uma surpresa: o pássaro pode te ajudar ou te ferrar.

*Seu fiel amigo está engaiolado logo no começo do jogo. Detone os guardas e liberte-o*

*Visual mágico na caverna. Uma revoada de olhos-morcegos ataca Astal*

*Essa plan é chefe d segunda fase e jog sementes que brota instantan amente. Vença-a atingindo sua coro várias vezes*

*Repare na profundidade do cenário: o vulcão no fundo atira lava em você*

Este game é farra pura.
Se o pessoal na sua casa anda encanado com aquele sangue todo de Killer Instinct ou Mortal Kombat, chame a turma pra debulhar este Blazing. É um game de luta livre (Wrestling) com aquele clima geral de marmelada. Tem até mordida no pescoço e umas lambidas nojentaças. Ao contrário do WWF de Mega, por exemplo, neste os comandos são facílimos e o próprio CD ensina os golpes. O grande barato é provocar o adversário e depois virá-lo do avesso. Com o tempo, pega-se a manha dos golpes e dá pra fazer verdadeiros combos. Arrase!

**BLAZING TORNADO**
**Human**

Luta - 1 ou 2 jogadores
CD Japonês

- GRÁFICO ●●●●
- SOM ●●●●●
- DESAFIO ●●●
- DIVERSÃO ●●●
- JOGABILIDADE ●●●●●
- ORIGINALIDADE ●●●

Um game com o visual do Neo Geo, jogabilidade legal e comandos fáceis. Infelizmente, não dá pra bater também no juiz, como nos outros games de Wrestling

## COMANDOS

| | |
|---|---|
| A | Soco/Chute |
| B | Golpe pessoal |
| C | Corre/Pula em cima do lutador caído |
| X + Y | Provocação |

## CONTROLE SEUS MODOS!

São três formas de jogo e um de treino para aprender os comandos, o Instruction. Confira:

**Circuit Mode** - Você escolhe um lutador e detona os demais em nove estágios ao redor do mundo. Se perder, dá para trocar de personagem.

**Elimination** - Um ou 2 jogadores se revezam em times de quatro lutadores. O ganhador continua com a mesma barra de energia da luta anterior.

**Power Battle** - Lutas isoladas entre você e o resto. Se perder, você confere seu desempenho e... é game over!

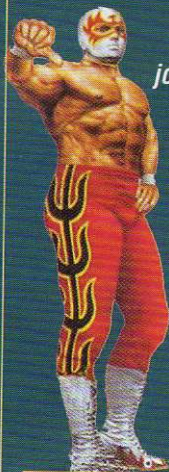
## Variações de Pancadaria

Você escolhe os níveis de dificuldade (são 4), tempo das lutas (de 2 minutos a infinito) e se luta com a barra de energia ou não. Embaixo desta, fica uma outra barra que indica seu estado de consciência: a barra se enche se você dançou geral e vai se esvaziando conforme você volta do mundo da lua... Cada lutador tem dois golpes finais. Para executá-los, aproxime-se do adversário detonado, pelo lado ou pela frente, e aperte B.

Mordida no pescoço - →

### HAYATE
Back Drop - ← 1 seg, → + A
Pilão - B (quando estiver agarrado)

### ZAMA
Supplex 1 - → + B
Seqüência de socos - ↑ + A
Supplex 2 - ↓ + B
Ombrada com joelhada - ← 1 seg, → + A

### HO
Soco duplo - → + A
Pernada na nuca - ↓ + A
Giratória - → + B
Supplex - ↓ + B

### FIREBIRD
Supplex 1 - ↑ + B
Pilão - ↓ + B
Agarra e joga no chão - ↓ + A
Supplex 2 - ← 1 seg, → + A

### ERIC
Levanta e joga o adversário no chão - ↓ + A
Seqüência de socos - → + A
Balão - → + B
Supplex - ↓ + B

Love Fire - ↓ + B

### BULLNOI
Quebrada de costela - ↓ + A
Joga o inimigo pra trás - → + B

### WOLF
Chave de braço - ↓ +B
Ombrada - → + A
Agarra e derruba o inimigo - ↓
Supplex - → + B
Pilão - ↓ ↙ ←, B

### SAIGO
Agarra e dá cambalhota - ↑ + B
Arremesso - ← + A
Martelo - ↓ + A
Pilão - ↓ + B
Joelhada com arremesso - ← 1 seg, → + A

# ROBOTICA

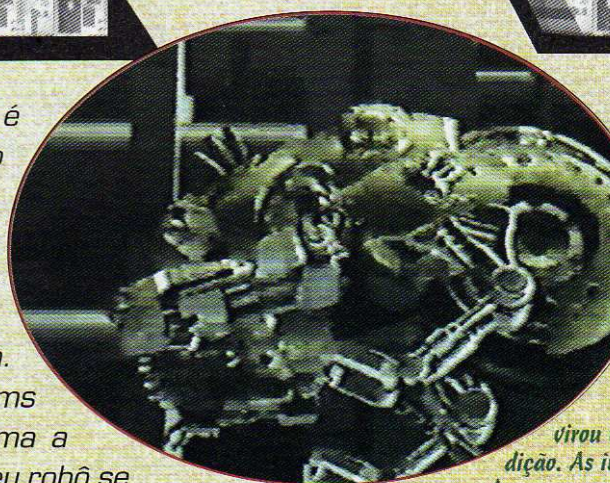
**ROBOTICA**
**Acclaim**
Ação - 1 jogador

| | |
|---|---|
| GRÁFICO | ●●●●● |
| SOM | ●●●●● |
| DESAFIO | ●●● |
| DIVERSÃO | ●●●● |
| JOGABILIDADE | ●●●●● |
| ORIGINALIDADE | ●●● |

O visual é legal e o esquema de armas e itens é interessante. Mas ter de ficar procurando chave de porta é um tédio

## COMANDOS

| | |
|---|---|
| A | Usar item |
| B + Direcional | Correr |
| C | Atirar/Abrir portas |
| X | Selecionar item |
| Z | Selecionar armas |
| L | Andar para a esquerda |
| R | Andar para a direita |

*Lançado no Japão como Deadalus, Robotica é o primeiro game de ação e tiro a sair para o Saturno. Como o próprio nome sugere, os protagonistas da ação são robôs ultra-modernos, equipados com armamento pesado. Você comanda um robô dentro de uma estação espacial e sua visão é de primeira pessoa. Os gráficos se destacam pelos excelentes zooms e o som é vibrante. Mas o que mais chama a atenção é a velocidade absurda com que o seu robô se movimenta pelos corredores. Um arraso!*

*...virou ...dição. As i... gens da apresenta... dos games do Saturno são dem...*

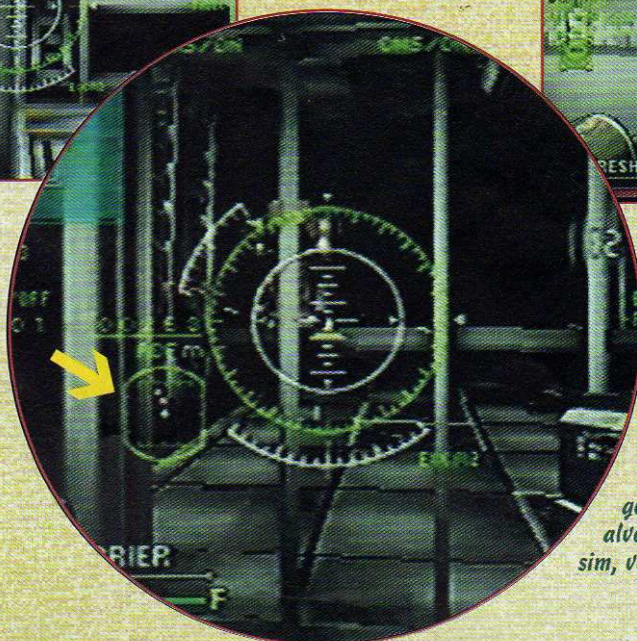
## EXPLORANDO CORREDORES

O esquema de jogo é simples até demais: você deve destruir os robôs que patrulham a estação espacial. O game se divide em Floors (andares) e, para avançar, você precisa achar a Gate Key (chave do portão). Isto se repete em todos os andare... acaba se tornando enfadonho. Conforme os ini... gos são detonados, você consegue itens de mu... ção e armas mais eficientes.

## ARMAS E ITENS

No canto inferior esquerdo fica o visor dos itens do gerador. Há desde escudo de defesa (Plasma Barrier), até um jato para planar (Hover Jet) e energia extra (Re Fresh). Todos os itens são finitos e você deve ficar de olho na sua barra marcadora. Os itens que dão armas, munição e outras coisas você consegue ao detonar os inimigos.

*O piso ... bolin... vermel... tira um ... da sua e... gia Voc... sando ... Hover J...*

*Quando você encontra o computador, ele mostra um mapa completo do andar. Os caminhos em vermelho são os lugares já explorados*

*A porta identificada como W... Silent Security Service é a sa... para outro andar. Ache a G... Key para abri-la*

*De vez em quando, o mapa indica uma passagem secreta. Vá apertando C na frente das paredes para descobrir a entrada*

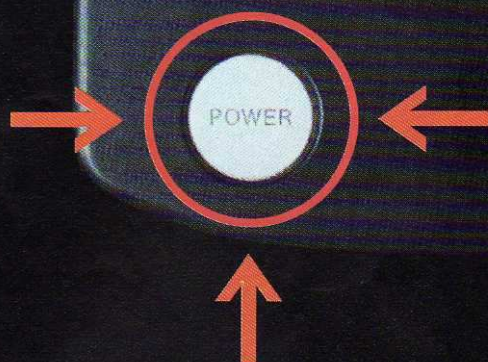
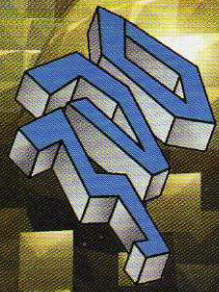
*Ao lado da mira está o radar, que mostra a posição dos inimigos. Muitas vezes, ele identifica alvos que estão atrás de portas. Assim, você já sabe o que vai encontrar*

SNK

NEO·GEO CD

PRO-GEAR SPEC

ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM

# PENSE BEM ANTES DE APERTAR ESTE BOTÃO.

**CANNON FODDER**
**Virgin**

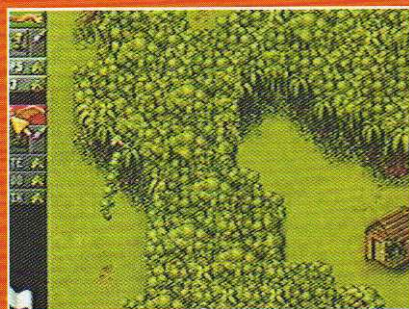
Estratégia - 1 jogador

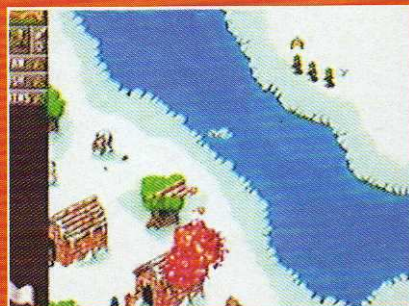
Um game de estratégia de guerra original e bem humorado. Há muitas possibilidades para se explorar. Nós curtimos!

## COMANDOS

| | |
|---|---|
| A + Direcional | Conduz a tropa |
| B | Atira |
| B segurado + A | Solta granadas e mísseis |
| C | Armas especiais |
| L ou R | Muda de Tropa |

*A tela não aparece inteira. Para salvar o jogo depois de completar uma missão, clique no alto da tela à direita, para ver o ícone e usá-lo. Se desligar e quiser recomeçar de onde parou, clique na mesma tela, só que desta vez no canto esquerdo*

*Misturar humor com uma coisa nefasta como a guerra pode resultar em piadas de mau gosto, mas aqui a mistura deu certo. Este game ganhou um clima descontraído com movimentadas ações militares em diferentes terrenos. Infelizmente, o CD que testamos apresentou uma falha terrível para um produto caro e sofisticado: a tela aparece cortada dos dois lados e você não vê os ícones de salvar e retornar para o jogo salvo. Pisada forte!*

*Quer dividir a tropa? Pause, selecione os soldados com o Direcional e clique no...*

*...Troop's Logo (no alto, à esquerda). Tcharam: você já tem duas tropas*

*O míssil destrói alvos à distância. Antes, ative-os no canto superior esquerdo*

*Confira seu número de recrutas, embaixo da tela. Se todos dançarem é Game Over*

*Para ver o mapa: com o cursor no canto inferior esquerdo, aperte Pause e depois A*

*Quando arremessar granadas num lugar, cuidado com os estilhaços*

## GUERRA DIVERTIDA

Na tela de abertura, acesse o game na opção central. As outras duas opções mostram animações com os personagens e um engraçado clip filmado e embalado a reggae. São 24 missões com até seis partes. Nas missões mais avançadas, sua tropa pode andar motorizada. Dá para guiar jipes, tanques e até helicópteros. No início, seus soldados dispõem apenas de tiros ilimitados de metralhadora, mas depois pintam granadas (em caixas de madeira) e mísseis (em barris).

## PARA EXPLORAR

- Será que dá pra atirar de dentro da água?
- No deserto há areias movediças?
- Nas florestas, dá pra se esconder entre as árvores?
- É permitido atirar nos pássaros segundo a Convenção de Genebra?
- No Polo Norte, os esquimós são amigos ou inimigos? Será que eles tomaram partido na guerra?

# AQUI NÃO TEM TURMA DO "DEIXA DISSO".

56 M DE MEMÓRIA D-RAM • 2 JOYSTICKS • MAIS DE 60 TÍTULOS • COMPATÍVEL COM CD DE ÁUDIO • SOM ST

A realidade é dura. Mas se você acha que p
encarar, ligue um NEO·GEO CD. Imagem r
Som real. Pancadaria de verdade. Sem trég
sem chance de voltar atrás. Nada pessoal.
Isso é o futuro.

Leo Burnett
KILLER INSTINCT ™
COM 46 GOLPES EM SEQÜÊNCIA, FICOU FÁCIL BATER OS OUTROS GAMES.
JAGO
92
FULGORE
008150 COMBO
62
FULGORE 123600
ULTRA
21 HITS
Agora é matar ou morrer! Killer Instinct. O único gam
em que você pode lançar mão de 20 a 30 golpes seguidos,
e se for muito, muito fera, chegar aos 4
32 mega de memória. Os mais perfeitos personagens em
incríveis cenários totalmente desenhados
por computador. Efeitos e trilha sonora espetacular
Prepare seus melhores socos e chutes.
Com certeza, vai sobrar pra você.
Junto com Killer Instincts
você ganha o CD Killer Cuts™
com 15 músicas compostas
para a trilha sonora do jogo.

APENAS PARA
Nintendo
INCLUI O CD DE MÚSICA KILLER CUTS™!
13
KILLER INSTINCT™
PLAYTRONIC
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

## MORTAL KOMBAT 3
## Acclaim

Luta - 1 ou 2 jogadores

Dez! Dez! Dez! Exceto pelos gráficos levemente inferiores, o game ficou tão próximo do Arcade que você deve experimentar todas as dicas conhecidas

### COMANDOS

O joystick é configurável. Estas são as básicas (default):

| JOYSTICK DE 6 BOTÕES | |
|---|---|
| A | Low Punch (LP) |
| B | Block (BL) |
| C | Low Kick (LK) |
| X | High Punch (HP) |
| Y | Run (RN) |
| Z | High Kick (HK) |

| JOYSTICK DE 3 BOTÕES | |
|---|---|
| A | LP e HP |
| B | BL |
| C | LK e HK |
| Start | RN |

| OUTROS COMANDOS | |
|---|---|
| A (de perto) | Arremesso |
| C (de perto) | Joelhada |
| X (agachado) | Gancho |
| ← + C | Rasteira |
| ← + Z | Chute giratório |

★ Você pode lutar com ou sem sangue e efeitos sonoros. São quatro níveis de dificuldade para escolher

# MK3

*Ueba! Finalmente MK3 chegou para os consoles caseiros. No Brasil a Tec Toy conseguiu fazer o lançamento nas lojas junto com a data mundial (13 de outubro, a sexta-feira sangrenta). Em alguns lugares, o cartucho chegou até uns dias antes. O game está demais: a velocidade parece a de Street Fighter, os gráficos e sons estão muito bons. E o que é melhor, no essencial está igualzinho ao arcade da versão 2.0. Demais!*

## VISUAL E GRÁFICOS, DEZ!!!

Normalmente, games de arcade perdem muita definição nos consoles de 16 bits. Surpresa! Os gráficos de MK3 estão tão bonitos no Mega que nem dá para perceber que há menos pontos e cores do que no arcade. Muito bom!! Quanto ao som, parece que as broncas resolveram. Até as vozes estão boas e os graves estão limpos. Cool!!!

## MEGA X SNES

Se você está triste porque não viu a vinheta do SNES nesta matéria, take at easy! Como o joystick é configurável, você coloca os golpes no botão que quiser e joga usando esta matéria como roteiro. Poderá haver diferenças? Sim, é possível, mas como o game dá até a opção de pôr ou tirar o sa
a possibilidade é muito pequena. Em todo o caso, à essa a
a galera do SNES já botou as mãos no game e está confer
Fique tranqüilo, havendo diferenças importantes, vamos

## MODOS DE DETONAÇÃO

Igualzinho o arcade. São três modos e o que muda
quantidade de luta. No Novice são 8 lutas, no Wa
rolam 10 e no Master você encara 12. Só terminand
Master dá pra ver o verdadeiro final do jogo. Os che
do game são Shao Kahn e Motaro e já há Kódigos Mor
para lutar contra eles nesta matéria. Ainda não pintou
Kódigo para lutar "com" eles.

## GOLPES ESPECIAIS

***Quase tudo funciona como no Arcade. Não há mudanças nas regras para usar Fatalities, Babalities e Friendships, e o Mercy continua sendo necessário para você aplicar um Animality no fim da luta. Só os fatais dos cenários especiais agora exigem comandos novos.***

*Fatalities - São iguaizinhos aos do arcade, salvo pelo detalhe de você poder tirar o sangue, se quiser. São dois fatalities por personagem e há para todos os gostos. Testamos todos os fatais que conhecemos e vários não funcionaram nesta versão do Mega. Paciência!, com o tempo vamos descobrir o que aconteceu.*

*Como no arcade, você só pode dar o Fatal no round decisivo, ou seja, no 2º, 3º ou 4º. A maioria dos fatais é inclemente: arrasa ou pica o adversário.*

*Mercies - A mesma manha do arcade. Ao derrotar o inimigo no round decisivo, ao invés de liquidá-lo, use o Mercy. Na seqüência da luta, se derrotar, você poderá usar o Animality. Lindeza, não!*

*Animalities - Você usa do mesmo jeito que no arcade. Depois de u Mercy. Se não tiver feito Mercy antes, nada feito.*

### CENÁRIOS FATAIS

*Aqui pinta uma das grandes diferenças da versão cartucho. Os cenári fatais são os mesmos da versão arcade: The Pit III, The Bell Tower (To do Sino) e The Subway (Metrô). Nesse três cenários, cada um d lutadores executa um Fatal específico. Os golpes são iguais aos arcade, mas os comandos mudam. No arcade, bastava fazer → → → Run. Agora, cada personagem exige seu próprio comando. Confira Stages Fatalities de cada um no bloco dos personagens.*

# CÓDIGOS SECRETOS

**Se você ainda não se ligou nos códigos de MK3, então chegou a hora. Os códigos secretos de MK3 são seqüências de figuras que você "digita" na tela onde aparecem os lutadores selecionados, a Versus Mode. Eles acionam algum truque na luta. Por ex.: Dark Combat (luta no escuro) ou outro. Cada código é formado por seis quadradinhos. Em cada quadradinho você seleciona, como numa roleta, uma entre dez figuras possíveis.**

## Como fazer?

**Repare que na tela de Versus Mode, que mostra rapidamente o rosto dos lutadores já escolhidos, aparece uma barrinha com seis símbolos do Dragão. Pois bem: para os três primeiros quadradinhos a escolha dos símbolos é feita através de botões do 1º player, e para os outros três são os botões do 2º player.**

**Player 1** A B C — **Player 2** A B C

**A tela Versus Mode dura pouquíssimo tempo. Para acelerar o processo, e memorizar melhor os códigos, há um macete. Note que, a cada toque nos botões A, B e C, os símbolos mudam sempre na mesma seqüência. Sendo assim, podemos relacionar cada símbolo com um determinado número de toques de botões. Bingo! Veja na tabela o número de cada símbolo:**

## Mais um truque...

**Até aqui você já sacou que, para colocar o símbolo do Yin Yang, exemplo, basta dar dois toques no botão do quadrado correspond te. Mas não é preciso dar 9 toques para colocar a caveira, ou 8 o Shao Kahn. Se quiser ser mais rápido, segure o Direcional cima e a seqüência rola ao contrário. Ou seja, ↑ + 1 toque Caveira, ↑ + 2 toques = a Shao Kahn etc. Sacou? Garoto esper**

## Um Exemplo

**Exemplo de um código: Dragão - 3 - Goro - Dragão - Saho Kh Caveira. Traduzido em números pelo nosso espertíssimo siste resume-se a um simples 036 089. Fácil! Ou, se você preferir, 03 (↑2) (↑1). Esse exemplo é fictício e não funciona para nada,**

## CÓDIGOS MORTAIS

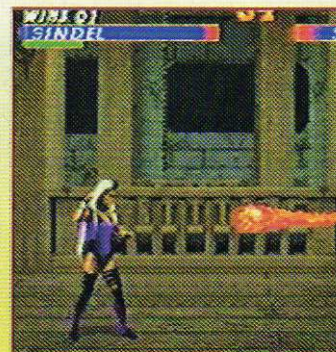
***Curta esses códigos. Alguns foram revelados pela Acclaim, outros foram descobertos por nossos pilotos.***

*987 123 - Tira as barras de energia*
*020 020 - Desativa a defesa*
*100 100 - Desativa os agarrões*
*769 342 - Vencedor do primeiro round enfrenta Noob Saibot*
*033 564 - Vencedor do primeiro round enfrenta Shao Kahn*
*969 141 - Vencedor do primeiro round enfrenta Motaro*
*205 205 - Vencedor do primeiro round enfrenta Smoke*
*688 422 - Dark Kombat. Os lutadores só aparecem quando acertam golpes*
*985 125 - Psycho Kombat. Escuro como em "Dark", os jogadores revezam o controle dos lutadores*
*460 460 - Randper Kombat. Parecido com "Psycho", só não fica escuro*
*033 000 - Primeiro jogador começa com metade da energia*
*000 033 - Segundo jogador começa com metade da energia*
*707 000 - Primeiro jogador começa com um quarto da energia*
*000 707 - Segundo jogador começa com um quarto da energia*
*642 468 - Entra numa partida de Space Invaders*
*466 466 - Não gasta a barra de Run*

# OS LUTADORES

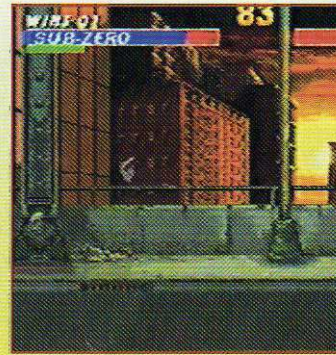
## SHANG TSUNG

Two Flaming Skull - ← ← →, HP
Ground Eruptions - → ← ←, LK
Stage Fatality - → → →, HP
Three Flaming Skulls - ← ← → →, HP

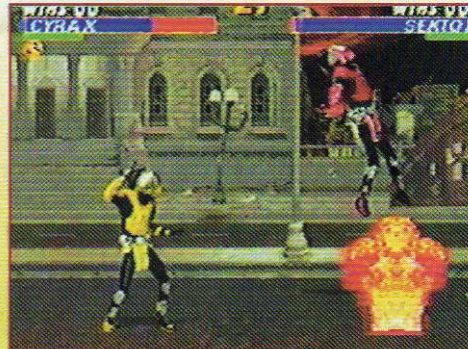
*Fatality - Segure LP, ↓ → → ↓, solte LP*

*Flaming Skull - ← ←, HP*

## JAX

Double Arm Cannon - → → ← ←, HP
Dash Punch - → →, HK
Earthquake - Segure LK por três segundos e solte
Multi-Slam - Aperte HP repetidamente enquanto está agarrado como o inimigo
Back Breaker - Aperte BL perto do inimigo, enquanto está no ar
Babality - ↓ ↓ ↓, LK
Friendship - LK, LK, RN, RN, LK

*Arm Cannon - ← →, HP*

*Gotcha Grab - → →, LP*

## CYRAX

Close Bomb Drop - Segure LK, ← ←, HK
Green Net - ← ←, LK
Stage Fatality - RN, BL, RN
Friendship - RN, RN, RN, ↑

*Bomb Drop - Segure LK, → →, HK*

*Teleport - → ↓, BL*

## NIGHTWOLF

Green Dash - → →, LK
Fatality - ← ← ← ↓, HP
Stage Fatality - RN, RN, BL
Friendship - RN, RN, RN, ↓
Animality (depois de fazer o Mercy) - → → ↓ ↓

*Bow-and-Arrow - ↓ ←, LP*

*Tomahawk - ↓ →, HP*

## Transformações do Shang Tsung

Com tanto lutador nesta versão, haja transformações para este personagem! Todas que descobrimos até agora estão relacionadas abaixo. Use e abuse:

Sheeva – → ↓ → + LK
Sindel – ← ↓ ← + LK
Sub-Zero – → ↓ → + HP
Jax – → → ↓ + LP
Sonya – segure ↓ + RUN, LP, BL
Cyrax – BL, BL, BL
Sektor – ↓ → ← + RUN
Nightwolf – ↑ ↑ ↑
Liu Kang – 360° no direcional em sentido horário
Kabal – LP, BL, HK
Stryker – → → → + HK
Kano – → ← → + BL

## Os chefes do jog

Shao Kahn & Motaro

Fatality - RN, BL, RN, RN, LK

## SHEEVA

Fireball - ↓ →, HP
Teleport Stomp - ↓ ↑
Ground Stomp - ← ↓ ←, HK
Fatality - → ↓ ↓ →, LP
Skin Peel Fatality - Segure HK, → ← → →, solte HK
Babality - ↓ ↓ ↓ ←, HK

Stage Fatality (The Pit) - ↓ → ↓ →, LP

## LIU KANG

Fireball - → →, HP
Low Fireball - → → LP
Bicycle Kick - Segure LK por três segundos e solte
Flying Kick - → →, HK
Fatality - → → ← ←, LK
Fatality 2 - ↑ ↓ ↑ ↑, RN + BL

Babality - ↓ ↓ ↓, HK

Friendship - RN, RN, RN, RN, ↓

## STRYKER

Club Swipe - → ←, LP
Grenade Toss - ↓ ←, LP
Fatality - ↓ → ↓ →, BL
Fatality 2 - → → →, LK

Sliding Club Throw - → →, HK

High Grenade Toss - ↓ ←, HP

# SONYA

Square Wave Flight - → ←, HP
Leg Grab - Segure ↓, BL + LP
Energy Rings - ↓ →, LP
Stage Fatality - → → ↓, HP

Bicycle Uppercut Kick - ← ← ↓, HK

Babality - ↓ ↓ ↓ →, LK

# KANO

Knife Throw - ↓ ←, HP
Cannonball Roll - Segure LK por três segundos e solte
Knife Uppercut - ↓ →, HP
Headbutt (só durante um combo) - ↓ + LP

Fatality - Segure LP, → ↓ ↓ →, aí solte LP

Friendship - LK, RN, RN, ↓,

# SUB-ZERO

Freeze Ray - ↓ →, LP

Slide - Segure ←, LP + BL + LK

Air Freeze Ray - ↓ →, HP

Fatality - RN, BL, BL, BL, HK
Purple Fireball - ← ←, HP
Stage Fatality - BL, BL, HK
Stage Fatality (The Pit) - BL, BL, BL, HK
Babality - RN, RN, LK
Animality (depois de efetuar o Mercy) - Segure HP, → → ↓ →, solte Hp

Tornado Dash - ← →, LK

Blades from Behind - ← ← ←, RN

# KABAL

Air Kick - Aperte ↓ + HK no alto
Teleport - ↓ ↑

# KUNG LAO

*Whirlwind Spin - → ↓ →, RN*

*Hat Throw - ← →, LP*

Missile - → →, LP
Stage Fatality - ↓ ↓ ↓, RN

# SEKTOR

*Heat-Seeking Missile - → ↓ ←, HP*

*Teleport Uppercut - → →, LK*

*Ice Clone - → ↓ ←, LP*

*Fatality - BL, BL, RN, BL, RN*

*Babality - ↓ ← ←, HK*

*Paralysis Shriek - → → →, HP*

Flight - ← ← →, HK (aperte BL para descer)
Air Energy Ball - No alto, ← ↓ →, LK
Energy Ball - → →, LP
Stage Fatality - ↓ ↓ ↓ ↓, LP
Friendship - RN, RN, RN, RN, RN, RN, ↑

*Fatality - RN, RN, BL, RN, BL*

*Babality - RN, RN, RN, ↑*

# SINDEL

**SCOOBY DOO MISTERY**
**Acclaim**

Adventure - 1 jogador

| | |
|---|---|
| GRÁFICO | ●●●●● |
| SOM | ●●● |
| DESAFIO | ●●●● |
| DIVERSÃO | ●●●● |
| JOGABILIDADE | ●●●● |
| ORIGINALIDADE | ●●●● |

O jogo só ficou devendo no som. É muito bom nos gráficos e no desafio. Alguns quebra-cabeças são alucinantes

## COMANDOS

| | |
|---|---|
| A | Cancela a ação e volta o controle para o Salsicha |
| B | Ativa cursor, dá os comandos para os verbos |
| C | Aciona o inventário ou volta para a tela de comandos de verbos |
| Start | Aciona tela de passwords |

★ Um Adventure diferente: você não salva o jogo, mas pode pegar uma password a cada item que conseguir

# Scooby-Doo Mystery

*Scooby e Salsicha, a dupla viciada em pizzas, estréia nos videogames e nunca foi tão bem-vinda. Sccoby Doo Mistery é o primeiro adventure em estilo clássico no console Sega: você escolhe os verbos das ações que deseja realizar no jogo, todo o tempo. O game é muito, muito legal e a moçada da redação não conseguiu parar de jogar. Você precisa resolver dois grandes mistérios – um tema típico dos adventures – no esquemão de jogos como Monkey Island e Day of the Tentacle.*

## Como jogar

Você controla apenas o Salsicha e indica o que ele deve fazer a partir dos verbos. Scooby estará sempre ao seu lado, apenas dando uma força: ele fareja e rosna indicando coisas para pegar ou usar. Use o Direcional para comandar Salsicha. Aperte B para que o cursor mostre o nome dos itens e use o mesmo cursor para as ações. Confira as ações do jogo:

**USE** - Usar
**TAKE** - Pegar itens
**GIVE** - Dar os itens
**LOOK** - Olhar ou ler
**TALK** - Conversar
**OPEN** - Abrir portas e objetos.
**SHUT** - Fechar
**PULL** - Puxar
**PUSH** - Empurrar
**EAT** - Comer

Agora, veja como começar. Inicie o jogo e escolha, por exemplo, o mistério do Hotel. Vão aparecer três opções.

**Start Blaker's Hotel** - Inicia um novo jogo.
**Continue** - Você coloca a password e continua de onde parou.
**Cancel** - Volta à tela inicial.

## O Mistério do Blake's Ho

**1 - No Lobby** - É onde você começa. Vá para o escritório, peque o aque e a tesoura na escrivaninha. Vá para o Hall Way e entre em todas as por abrir o quarto do jardineiro, ao fundo. No quarto, pegue a mola na ca antiácido, o livro na penteadeira e o purificador de ar embaixo da tevê

**2 - Na Cozinha** - Saindo do quarto, use o elevador de serviço para i cozinha. Lá, pegue a nota, o pot, o chilli e o bead, abra a geladeira e p soda tab atrás dela. Mova o saco de farinha para ver o que se passa no use o pot na pia para enchê-lo de água e depois vá ao Café do Hotel.

**3 - No Café** - Abra o gabinete (armário embaixo) e pegue o abridor de Pegue também o vidro de óleo em cima da mesa, vire o rádio e peg bateria (pilha). Use o antiácido em frente ao cozinheiro e pegue a chave ao lobby, use o pot com água na lareira e pegue a nota.

**4 - Do lado de fora** - Saia do Hotel, e use o aquecedor no urso. D use as molas para ficar saltando diante das lâmpadas de Nat conseguir pegar uma. Mais à esquerda, você verá um boneco de pegue sua pá e detone-o sem dó para encontrar um sino congelado. Derreta o sino no forno de microondas. Ainda no lado de fora, use a chave no cadeado para abrir a cabine, onde há um pé de cabra, luvas e inseticida. Use as luvas para pegar a urtiga (poison oak) no quarto do jardineiro.

*Use a mola e fique esperto para pegar as lâ natalinas enquanto pula*

# Dois Desafios...

*Abra as portas, na boa, sem ter medo do fantasma do hotel*

O primeiro desafio rola no Blake's Hotel, propriedade do tio de Daphne (o nome, você sacou, é uma brincadeira com o Blake's Motel do filme Psicose). O fantasma de um chefe índio está assustando todos os hospedes e, de quebra, o tio Blake desapareceu. No segundo episódio (Ha-Ha Carnival), Fred, Daphne e Velma são raptados por um intrigante palhaço, durante uma divertida tarde num parque de diversões. Escolhemos o mistério do Blake's Hotel e destrinchamos aqui, até o final.

*Olha o visual: ficou muito parecido com os do desenho animado*

*Esse palhaço é o inimigo do episódio 2*

*Final como na tevê: depois de tudo resolvido, a turma se reúne para tagarelar o ocorrido*

*No labirinto, tente memorizar os caminhos pois a lanterna não ajuda muito*

**5 - Múltiplas tarefas** - Depois de voltar à cozinha e derreter o sino, use-o no lobby para chamar o ajudante e dê a ele o bead. Volte para fora do hotel, use a pá na porta fechada e abra-a com o pé-de-cabra; desça, pegue a extensão no armário, pegue a chave de fenda e use a grunpled note no rack. Vá para a cozinha e, com a chave de fenda, abra a ventilação de ar. Use a lata de chilli para pegar os cupins (termites).

**6 - E o urso?** Lembra-se dele? Volte até o urso, coloque a extensão no aquecedor e castigue um pouco o bicho usando a urtiga. Ele vai derrubar o totem e você poderá atravessar o rio. Pegue a vara de pesca e tente a sorte (por várias vezes) até pescar um boneco. Corte a corda com a tesoura, leve o brinquedo para o ajudante e troque-o pelo goblet. Desça ao porão (basement) e vá à mina; pegue as rodas na parede, use-as no carrinho e utilize o carrinho para chegar ao shaft. Ligue o motor usando a hose com a gasolina. Quando chegar ao pond use o purificador de ar para atravessar a ponte.

**7 - Na Tumba** - Utilize seus itens junto com a pilha para fazer u lanterna e entre no labirinto para chegar até a tumba. Na Tum use o inseticida nas plantas e o goblet na estátua. Na próxima te use a corda na corrente e desça pelo buraco para resgatar o Blake. Use os termites nele e depois entregue-lhe o livro para q ele traduza as inscrições da tumba. Depois que ele traduzir, f com a estatua e diga a palavra mágica. Feito isso, a cripta abrirá: pegue o amuleto.

*Nem tudo é ralação: aqui você dá uma relaxada pescando um pouco*

*Final como na tevê: depois de tudo resolvido, a turma se reúne para tagarelar o ocorrido*

**O final** - Volte ao basement, onde você irá encontrar Cheftan, fantasma índio. Ele ficará correndo atrás de Scooby. Ness momento, use o amuleto no hook e, quando o fantasma tenta pegá-lo, cairá no buraco e todo o mistério será resolvido.

O game mais vaca-louca dos últimos tempos chega para Mega e SNES versões são iguais e só o som do Mega ficou melhor. A versão do 3DO se fielmente a trama do filme e tinha a presença de Stallone e Wesley Snipes carts, mais desencanados, apenas sugerem passagens do filme. Não dá soltar o botão de tiro: os inimigos pululam na tela. Na sombria Los Angeles futuro, o policial John Spartan é incriminado injustamente em uma armação Simon Phoenix, um criminoso esperto e sarcástico. Agora, tudo pode aconte

**DEMOLITION MAN**
**Acclaim**
Ação - 1 jogador

**MEGA**

| | |
|---|---|
| GRÁFICO | ●●●● |
| SOM | ●●●● |
| DESAFIO | ●●● |
| DIVERSÃO | ●●●● |
| JOGABILIDADE | ●● |
| ORIGINALIDADE | ●●●● |

**SNES**

| | |
|---|---|
| GRÁFICO | ●●●● |
| SOM | ●●● |
| DESAFIO | ●●● |
| DIVERSÃO | ●●●● |
| JOGABILIDADE | ●● |
| ORIGINALIDADE | ●●●● |

Nas duas versões há configuração de joystick. É importante fuçar a tela Actions para aprender alguns movimentos, ok?

## COMANDOS

**MEGA**

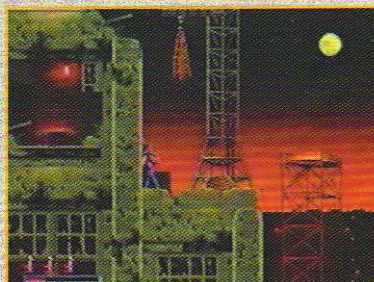
| | |
|---|---|
| A | Atirar |
| B | Pular |
| C | Granada |

**SNES**

| | |
|---|---|
| A | Granada |
| B | Pular |
| Y | Atirar |
| X | Atirar parado |

## THE ROOFTOPS

Spartan está nos telhados da Los Angeles de 1996, antes de ir à prisão criogênica. Explore todos os cantos atrás de vidas. Às vezes vá por cima e volte pra fuçar embaixo.

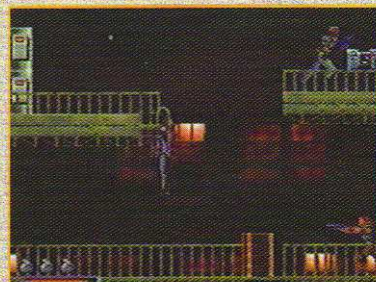
*As redes escondem bombas. Acerte-as de longe. Há várias pela fase*

*Aqui, pule para o lado direito e desça pelo andaime para pegar uma vida*

*Vendo Simon, vá por cima para alcançá-lo e atirar. Ele aparece em todo o fim de fase, foge e deixa uma vida para você*

## THE MUSEUM

Seja rápido! Cada vez que liberta alguns reféns, uma porta se abre. O cenário é tipo labirinto com visão de cima. Entre em todas as salas e atire nas vitrines para ganhar armas.

*Estas caixas metálicas são bombas e há muitas pelo museu: atire de longe para não ser atingido*

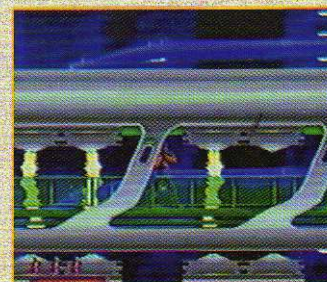
*Simon está escondido nesta sala. Mande granadas e proteja-se no muro, atirando nos bandidos que aparecem. Repita até que Simon fuja*

*Simon num lado, bomba no outro. A barra de energia dele vai sumir. Neste momento, pule na plataforma esquerda e abaixe-se. Simon atira e você pula para onde ele estava. Seja bem rápido*

## PARKING STRUCTU

Você está num estacionamen turista. Tome cuidado com as g que transportam os carros, pa ser esmagado. Subindo pelas turas onde ficam os veículos encontra o escudo de invencibil temporária e uma vida.

*Para enfrentar o chefe, mire no vermelho no centro e dispare a*

## THE MONORAIL

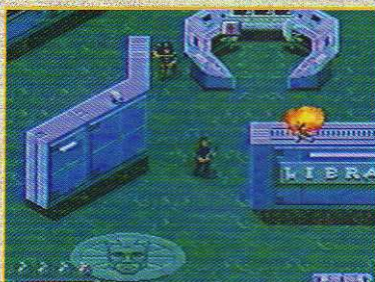
Entre e saia dos vagões, eliminar os caras, papar vi itens. Seu objetivo é cheg cabine de controle e des uma bomba. A parte mais é a dos raios que acer alternadamente.

*Pra passar pelos raios, use aque todo de esperar a hora certa de*

## DEMOLINDO TUDO

São oito fases com três níveis de dificuldade. Uma das novidades é poder entrar no Actions para aprender os movimentos de tiro de Spartan. O game dá muitas vidas e Continues e, ao final de cada fase, Phoenix dá outra vida extra se você o acertar. O Demolidor começa atirando com a Handgun, mas depois pintam a Magnum, grana[...] comuns e de fogo. Pegue também as caixas com a [...] vermelha (energia), as medalhas (vida extra), óc[...] infravermelhos, armadura (invencibiliade temporária) [...] tanques congelantes, que só aparecem na última fas[...]

# [...]TION MAN

## THE LIBRARY

Fase parecida com a do Museu, mas mais difícil. Você deve libertar reféns para abrir passagens, fugir dos raios dos canhões sobre as estantes e destruir os canhões de comando.

*Fique num lugar protegido e só passe atirando nos controles em segurança*

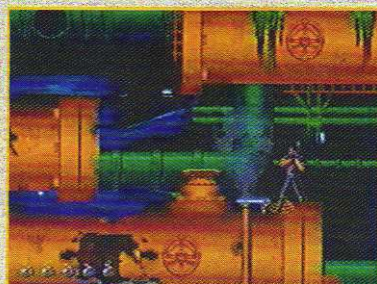
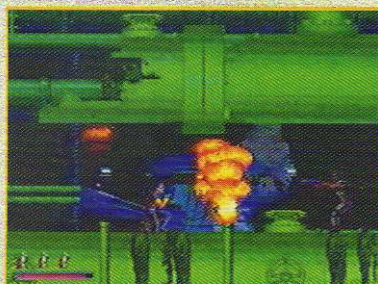
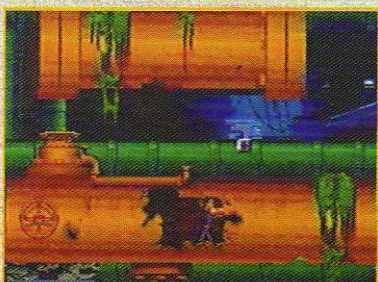
## ZIP LINE

Nesta fase, Spartan passa um bom tempo dependurado em cordas e andando por pontes quebradas.

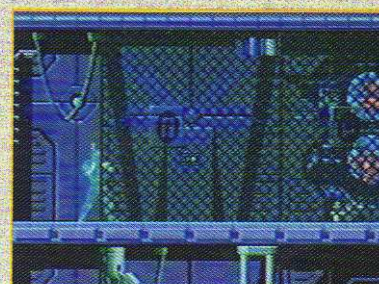
*A descida é profunda. Você deverá encontrar óculos infravermelhos para enxergar os caras*

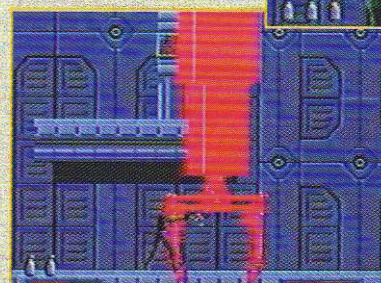
**A corda enrolada aparece em vários momentos do game. Nesta fase, ela será útil para você descer e apanhar uma vida**

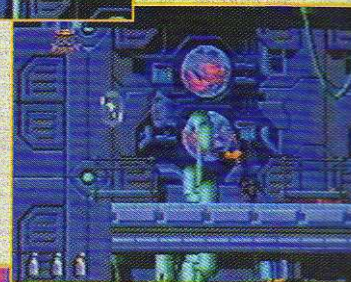
## PIPE MIZE

Fase de plataformas. Você passeia por canos enferrujados, num sobe e desce adoiado

*Entre essas duas cordinhas fique com a da esquerda, desça com tudo e depois vá subindo, pulando de um lado a outro e pegando vidas*

*Um momento bem difícil: aguarde o momento certo para passar pelas labaredas e passe rolando para escapar do vapor. Boa sorte!*

*Entre por esses canos: você vai faturas vidas extras, energia e armas*

## THE CRYO-PRISON

A batalha final contra Simon Phoenix vai rolar na prisão criogênica. Primeiro, dê o famoso passeio pela tela, subindo e pegando itens entre os casulos. Nesta fase, as granadas tornam-se criogênicas e congelam os inimigos.

*Você também pode ficar congelado com os tiros dos inimigos*

*Na última plataforma há duas vidas no canto esquerdo*

*Dispare granadas no gancho para congelá-lo e depois atire*

*Fique na plataforma abaixo de Simon, progetendo-se dos seus tiros. Quando ele estiver pulando para o lado oposto, dispare no centro. Ele vai chegar já congelado ao outro lado, daí você atira novamente*

# STAR TREK DEEP SPACE NINE CROSSROADS OF TIME
**Playmates**
Ação/Adventure - 1 jogador

| | |
|---|---|
| GRÁFICO | ●●●● |
| SOM | ●●● |
| DESAFIO | ●●●● |
| DIVERSÃO | ●●● |
| JOGABILIDADE | ●●● |
| ORIGINALIDADE | ●●●● |

Fiel ao enredo da TV, o cart é um convite irresistível para os fãs do seriado. Quem não acompanha a série, mas gosta de adventures com bom enredo e uma pitada de ação, também deve gostar.

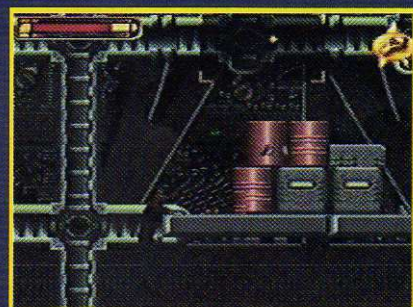
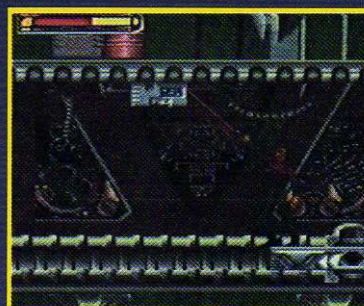
## COMANDOS

| | |
|---|---|
| A segurado | Caminhar |
| B | Pular |
| B pressionado | Dependurar-se |
| X | Conversar |
| Y | Usar arma ou item |
| L e R | Selecionar arma ou item |

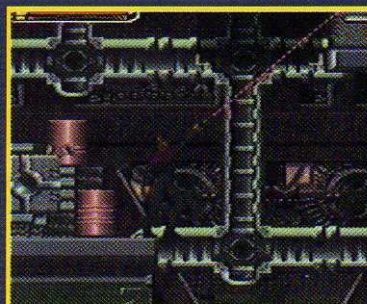
Os trekkers acabam de ser premiados com uma nova aventura, que mistura um pouco de ação com o vai-e-vem típico dos Adventures. O esquema não é formalmente dividido em fases e segue o enredo do seriado. "Encruzilhadas do Tempo" é um jogo legal, com gráficos bons e desafio suficiente pra valer a pena. Se você é um Trekker, o game já é obrigatório, pois segue fielmente a série da TV. Se não é, pegue para conferir pois pode ser o que faltava pra você se ligar em Star Trek.

## EXPLORE TODAS AS ÁREAS

Uma das coisas mais importantes deste game é conversar muito para levantar informações. Na sua jornada, você irá explorar todas as áreas da estação, além de algumas seqüências espaciais e de uma visitinha ao planeta Bajor. No começo você controla o Comandante Benjamin Sisko, depois a Major Kira Nerys, o Dr. Julian Bashir e outros dirigentes da estação. Como todo Trekker que se preze, você terá acesso a armas sofisticadas como os Tiros de Phasers (com 16 níveis de potência) e granadas de bilítrio. Além disso, rolam "ferramentas" muito úteis, como os Tricorders, as plataformas de transporte e os tubos de ejeção.

Aqui, destrua estes dispositivos no teto pois eles interferem no funcionamento dos computadores e radares

Quando passar por um computador, pare e aperte ↑ para ativá-lo. Assim você consegue localizar as granadas (pontos vermelhos) para resgatar. Os amarelos são as plataformas para transportá-las

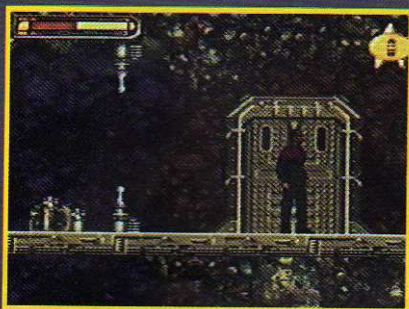
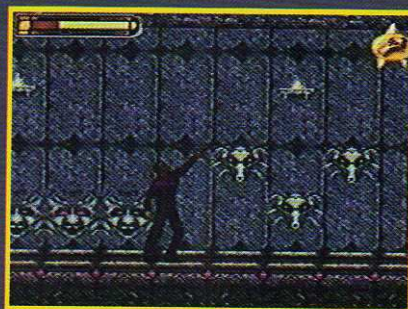
As plata... mas pa... transpo... não est... disponí... nesta á... Depend... para m... de piso

Esse chato vai impedir que você suba. Acerte-o do piso inferior

Ao se aproximar de uma granada, pinta um radar que a indica. Se não estiver visível, use o Tricorder. Depois seja rápido, pois pinta uma contagem regressiva. Jogue-a no tubo ejetor

Na nave, use o botão B ... atirar. Cuide para não ... muito, pois isso tira mu... energia. No lado direito ... aparece um indicador d... distância a ser percorri...

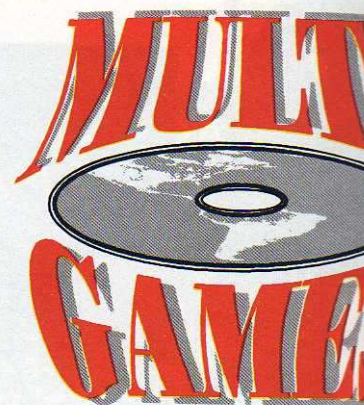
## INTRIGAS NO ESPAÇO

A Deep Space Nine é uma estação estelar posicionada junto ao portal de acesso a uma outra galáxia. Por isso, é local de passagem de viajantes de várias raças e a presença de uma nave Cardaciana na estação está trazendo problemas. Os Cardacianos antigamente controlavam a estação e o planeta Bajor, onde cometiam atrocidades. Por isso, a Federação (que engloba várias raças, inclusive a humana) tomou o controle. Os Cardacianos não estão satisfeitos com a situação e começam a praticar atos terroristas. Além do controle da estação, eles querem pegar Kai Opaca, que é a líder espiritual dos Bajorianos. Opaca detém o segredo dos Orbs (cristais fornecedores de grande poder), e os Cardacianos estão ansiosos para usá-los. Sua missão: conter a fúria Cardaciana para que a paz estelar seja mantida.

*Para abrir a maior parte das portas em Bajor, é necessário acender os olhos das caveiras (com ↑) numa determinada ordem. Nesta primeira, a ordem é do meio, esquerda e direita*

*Solte uma granada nessa máquina que solta raios, senão você não passa*

*Pegue todos os cartões de segurança que aparecem. Eles dão acesso a algumas portas*

*Dentro da caverna, você finalmente acha a máquina de duplicação de granadas dos terroristas. Exploda-a! Feito isso, volte para a nave. Agora você irá controlar o Dr. Julian Bashir. Boa sorte!*

## PASSWORDS

1 - NUHHOM
2 - SEPLOS
3 - YOSMIS
4 - VANDAQ
5 - BIQPUM
6 - DISYIB
7 - NUDJIB
8 - VESDUJ

ME GOAL 3
Namco
e - 1 ou 2 jogadores

| | |
|---|---|
| CO | ●●●● |
| | ●●●● |
| FIO | ●●● |
| SÃO | ●●● |
| BILIDADE | ●●● |
| NALIDADE | ●●● |

e tem ritmo e vale a
lão é um Fifa Soccer ou
ternational SuperStar,
egura a onda

Os japoneses estão alucinados por futebol e é impressionante a quantidade de carts da pelota que pinta aqui na redação. Prime Goal para SNES já está fazendo carreira e esta terceira versão melhorou muito. A lentidão do jogo já era, os gráficos lembram os de International SuperStar Soccer e até a vibração da torcida está dez! Os times são da Liga de Futebol do Japão e o game dá vários modos de jogo. Infelizmente, há comandos demais pra memorizar e os textos são em japonês. Mas vamos explicar o principal, para você dar bons chutes.

## HAJA COMANDOS!

Os botões têm múltiplas funções, dependendo da situação e da jogada.

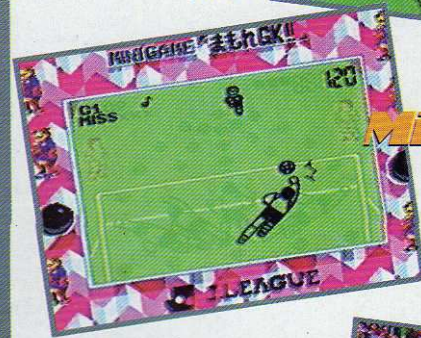
### Tela UP

Você vê a jogada "em detalhe".
A - Direção do arremesso
Direcional - Muda posição de ataque ou defesa

### Escanteios

Esta é dez: agora dá pra tentar um gol olímpico
Aperte Y ou A + L ou R

### Tela PK (penais)

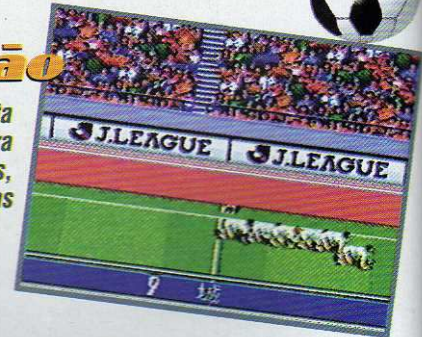
Use A + Direcional para a cobrança e também para a defesa do goleiro

### MiniGame

Boa sacada: uma função só para treinar os penais

### Vibração

A torcida desta versão comemora pra valer. Sem pauladas, nem pedradas

## OPTIONS

Pela ordem, de cima para baixo: tempo de jogo (de 3 a 5 minutos), goleiro (manual/automático), dificuldade, Minigame (treino de pênaltis) e Back Up Data (o cart tem bateria e, acionando esta função, você apaga tudo).

EM CASO DE EMPATE, O JOGO VAI PARA UMA "PRORROGAÇÃO COM MORTE SÚBITA" E DEPOIS PÊNALTIS

## MODOS DE JOGO

VEJA AS SUAS OPÇÕES NO CARTUCHO

1 1 PL vs. 2 PL 2 1 PL vs. CPU
3 Partidas simples de até 6 jogadores
4 Você é técnico - construa jogadores e monte seu time
5 Campeonato da Liga
6 All Stars - Escolha os melhores e monte 2 times: J. Veiga e J. Altair 7 Campeonato por eliminatórias
8 Options

## ANDOS GERAIS

**BOLA EM JOGO**

**Para passes**

| | |
|---|---|
| | ute para o lado em que o jogador estiver voltado |
| | Passe curto/Tabela |
| | Passe alto |
| | Chute a gol |

**Nos escanteios**

| | |
|---|---|
| | Chute baixo |
| | Toquinho |
| | Chute alto |
| | Chute a gol |
| u R | Bola curva |

**Goleiro manual**

| | |
|---|---|
| ou B | Defender |

**Goleiro com a bola**

| | |
|---|---|
| | Chute |
| | Toquinho |
| | Lançamento curto |

**FORA DO JOGO**

| | |
|---|---|
| | Menus/Modo de jogo Trocar clubes |
| | Cancelar menus |
| | Ranking |
| | tatus do jogadores/Tela de menu de treino |

À VENDA EM BANCAS, LIVRARIAS ESPECIALIZADAS OU PELO TELEFONE 810 6800

# FAÇA O SEU ROCK'N ROLL

## Um CD com pinta de estúdio, pra você gravar, mixar, montar e criar seu próprio som

**Sinta-se o próprio diretor de som e crie músicas para oito clipes em estúdios bem malucos**

Este é um dos grandes tesões da multimídia: fazer o seu próprio som, de forma fácil e legal. Desta vez, é a Compton's quem dá uma mãozinha, com Rock'N Roll Your Own. Este CD traz 8 diferentes clipes, nos mais variados estilos de música. Em todos, você pode interferir, mudando seqüências e colocando efeitos, solos e sons que você mesmo grava, conforme seu gosto e sua habilidade musical. São muitas possibilidades. Embora haja um limite de músicas e riffs, você ainda pode criar outros e gravar a mesma música em outras versões. É como ser, ao mesmo tempo, produtor, editor e o operador de uma ilha de edição de videoclipes. Let's go, babe!

### O SHOW NOS ESTÚDIOS

Para cada uma das oito músicas, há um estúdio. A funcionalidade deles é a mesma. Só o visual é diferente. No canto esquerdo estão 10 trechos da música – introdução, solo, coro, final, breque – com diferentes durações, para você montar como preferir. Esta montagem é feita na barra Song-a-Lizer, onde há um limite de dez escolhas. Assim, você clica seus trechos preferidos para colocar na sua música.

Acione os comando de gravar para criar seus próprios sons e guardar suas músicas

### OUTROS RECURSOS

Além desses recursos, há outros. No Vocalizer você aciona até oito vozes ou instrumentos. O Vibraton opera outra voz ou instrumento, mas com um pequeno efeito. As teclas de 1 a 6 e QWERTY são Pitchs que dão tons e semitons para vozes ou instrumentos a escolher. Na função Show Keys, você define que sons quer colocar no seu teclado e praticamente monta um "pianinho". Para deixar o som com a sua cara, você ainda pode acoplar um microfone e gravar a sua voz ou efeitos. Chame os amigos e mostre o arraso.

*Há uns estúdios bem malucos. Bocão!!*

*Show Keys: escolha sons para o teclado*

*Aqui, cada espaço do Song-a-Lizer é parte de um morf. No canto esquerdo, cada fase da lua é um trecho da música*

*A tela inicial traz a relação das 8 músicas disponíveis e, no final, a opção para criar a sua própria*

### ROCK'N ROLL YOUR OWN

**Compton's New Media**

**PC:** 386 DX 33 Mhz, Windows 3.1 ou 95, 4Mb RAM, VGA (256 cores), SoundBlaster ou compatível, CD-ROM de dupla e mouse.
**Macintosh:** System 7.1, Processador 030/25 Mhz, 8 Mb RAM, monitor colorido (640 x 480), CD-ROM de dupla e mouse.

**Prós:** Não é preciso ter conhecimento musical algum para compor músicas originais e divertidas. Com a sua cara!

**Contras:** A versão para PC é um pouco pior. Na de Mac as listas de vozes e instrumentos estão corretamente divididas para cada música. Na de PC não.

**Avaliação** 6,5

*Informações: Brasoft fone: (011) 283.5188*

## TOTALLY TWISTED

# uma zoeira total no MICRO

**A criadora das famosas torradeiras voadoras apronta outra**

*Em Message Mayhem você cria frases. Mas elas são escritas com o sangue que espirra desse sujeito degolado. Que mimo!*

A softhouse Berkeley é capaz de arrancar gargalhadas até do micreiro mais sisudo. E todo mundo já viu, alguma vez, um dos seus famosos screen savers, aquelas imagens que rolam no seu micro quando ele não está sendo usado. Desta vez ela resolveu zoar pra valer, com um pacote completamente trash. É o mais surpreendente de todos. Só para dar uma idéia, as famosas torradeiras voadoras deram lugar para privadas voadoras. É este o clima do pacote: uma doideira só.

*Nonsense total! O gato degola o jardineiro com um cortador de grama. Depois é o jardineiro quem tritura os bichanos. Aiiii!*

### HUMOR ABSURDO

São 13 tipos diferentes e a única coisa comum entre eles é o absurdo senso de humor. Dá para observar cenas hilariantes num edifício vizinho ou a agonia de um homem amarrado no fundo de um pântano asqueroso. Há um camaleão simpático, mas nojento e um tipinho que imunda sua tela com sujeiras de nariz. Como de costume, você pode mexer no número de elementos e na velocidade da ação. As situações e os sons são tão non-sense que seu micro vira uma tela para exibição de After Darks.

*Vacas em privadas voadoras? Isto é tão normal...*

*Phlegh Boy é uma simpatia que decora seu micro com sujeira de nariz. Urgh!*

*Bungee Roulette é um Bungee Jump suicida. Além de humanos, participam vacas e peixes. Democrático não ?*

*Se Screen Saver para você é sinônimo de reloginho, que tal esse senhor tarado rebolando?*

**TOTALLY TWISTED**

**Berkeley**
**Screen Saver**

**Disquete PC:** 386, 8Mb RAM (Windows 95) ou 4Mb RAM (Windows 3.1) e 5Mb livres no Hard Disk, monitor VGA (256 cores), placas de sons usuais

**Prós:** Os disquetes rodam tanto em PC quanto em Macintosh e são supertrash

**Contras:** Como todos os softwares da nova geração, ocupa muita memória

**Avaliação** 8,5

*Informações Berkeley Sistems, Estados Unidos fone: (510) 540 5535. Ou em breve nas boas distribuidoras*

A Berk arrep Agora, alé engraçadin seus sc savers a são sangre e noje

**EDITORA AZUL**

**Fundador**
Victor Civita
(1907-1990)

**Diretoria**
Angelo rossi
Roberto Civita

**Diretor Superintendente:** Angelo Rossi

**Diretor Editorial:** Carlos C. Arruda
**Diretor de Publicidade:** Cláudio Santos
**Diretora Comercial:** Vera Helena M. Gomes
**Diretor de Comunicação:** Carlos Alberto Araújo
**Diretor Financeiro:** Pedro Frazão

AÇÃO GAMES

**REDAÇÃO**

**Editora-Chefe:** Regina Giannetti
**Editor:** Paulo Montoia
**Editora de Arte:** Sônia Regina Aversa
**Editor-Assistente:** Betto D'Elboux
**Editor-Assistente de Arte:** João Ailton Oliveira Andrade
**Designer Gráfico:** Tadeu Cerqueira Pereira
**Diagramadores:** Chico Max e Renato Costa
**Redatores:** Bento Abreu e Suzete Stimpel
**Coordenadora de Produção:** Érica Luisa Assan Câmara
**Correspondentes:** Angelo Ishi (Japão) e José Emilio Rondeau (EUA)
**Consultores:** Leonardo dos Anjos Santiago, Ivan Cordon e Wagner P. Hernandez
**Tradutor:** Luís Fábio Marchesoni R. Mietto

**STAFF EDITORIAL**

**Azul Press:** Benjamin S. Gonçalves
**Sistemas Editoriais:** Walter Toscano
**Direção Responsável:** Liège de Lima Dória Castelli

**PUBLICIDADE**

**Gerente :** Luiz Carlos Stein
**Gerente de Vendas:** Afonso Palomares
**Gerente de Operações:** Reginaldo Andrade
**Supervisores de Contas:** Maria Luiza Marot, Miriam Horta e Ricardo Santos
**Contatos de Agência:** Ana Maria Lobo, Andrea Madrid, Marcelo Cataldi e Rosária Pires
**Contato:** Vanessa Gregoracci
**Coordenadores:** Antônio Perissinoto, José Soares, Mônica Rosetti e Tieko Kuniyuk

**COMERCIAL**

**Gerente de Planejamento:** Ana Camargo
**Gerente de Produto:** André Felipe D'Amato
**Gerente de Pesquisa:** Silvia Campos

**COMUNICAÇÃO**

**Gerente de Promoções:** Sandra Galli Ponsoni
**Gerente de Propaganda:** Vavi Zalla

**Ação Games** é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630**, edição **93**, outubro de 1995. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - CEP 20020-080, telefax: (021) 220-3762. Circulação desta revista: **2ª quinzena do mês. Números atrasados** (As seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade do estoque), ao preço da última edição em banca. Peça por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir peça diretamente à Caixa Postal 2505, Osasco-SP - fax (011) 810-4800, fone (011) 810-6800 (Dinap) pagando com os cartões: Visa, Credicard e Diners, ou cheque nominal, acrescendo 30% ao valor pedido para despesas de postagem.

**ANER** **IVC**

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

# A PRÓXIMA EDIÇÃO É PARA COLECIONADORES

### MEGA DRIVE
## THE OOZE

**Seu personagem é uma gosma líqüida, num dos games mais originais e difíceis do ano**

### SNES
## SUPER MARIO WORLD 2 - YOSHI'S ISLAND

**Nos aniversário de 10 anos de Super Mario, a Nintendo lança um game com uma centena de mundos e gráficos de lápis de cera. Um cartucho com o superchip FX2.**

### MEGA DRIVE
## MEGA MAN WILY WARS

**O símbolo da Capcom estréia no Mega. As três aventuras originais do Nintendo, num único cartucho**

### SNES
## POWER RANGERS FIGHTING EDITION

**Pra galera viciada, o prometido game de pancadaria dos heróis do momento**

### SATURNO
## LAST GLADIATORS

**A Sega invade a praia da SNK lançando um game de pancadaria com a cara do Neo Geo**

**EDITORA AZUL**

**NOSSAS PUBLICAÇÕES**

**Entretenimento**

**SET**: Cinema e Vídeo
**BIZZ**: Rock, Pop e Comportamento
**CONTIGO**: TV, Gente e Atualidades
**INTERVIEW**: Entrevistas e Reportagens
**AÇÃO GAMES**: O Mundo dos Videogames

**Esportivas**

**FLUIR**: Surf
**GRID**: Automobilismo e Velocidade

**Femininas**

**UAU:** Ídolos da Juventude
**CARÍCIA:** Comportamento Adolescente
**BOA FORMA**: Beleza, Fitness e Saúde
**HORÓSCOPO:** Horóscopo e Previsões

**Interesse Geral**

**OS CAMINHOS DA TERRA**: Viagem, Natureza e Ecologia
**SAÚDE É VITAL:** Prevenção e Saúde

**Arquitetura e Decoração**

**A&D**: Arte e Decoração

**Guias e Anuários**

**VIAGEM E TURISMO**
**HORÓSCOPO ANUAL**
**GUIA DE VÍDEO**

**NOSSOS ENDEREÇOS**

**São Paulo:** Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-911 - São Paulo - SP
**Rio de Janeiro:** Av. Marechal Câmara, 160 - 15º anda - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-08 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - Cx. 4816

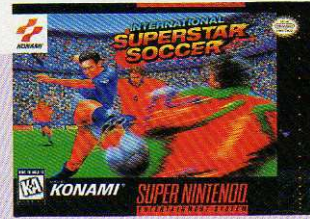
**REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE**

**Brasília:** Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília DF - Tel.: (061) 321-0305 - Fax: (061) 226-3644
**Campinas:** CZ Press - Com. e Representaçõe Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
**Fortaleza:** AG Holanda Comunicação - Rua Edga Borges, 18 - sala 103 - CEP 60050-000 - Fortaleza CE - Tel.: (085) 254-1666 Fax: (085) 231-4761
**Minas Gerais:** M.A.M. Publicidade e Repres Ltda. - Av.Contorno, 8000 - sala 1101 - Ed. Wa Street - CEP 30110-907 - Belo Horizonte/MG Tel. e Fax: (031) 291-6470
**Paraná:** M.L.C. - Representações Comerciais - R Cândido de Abreu, 526 - cj. 604- Bloco B - CE 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 Fax: (041) 252-2844
**Rio de Janeiro:** Segmento Editora S/C Ltda. - Av Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CE 20020-080 - Telefax: (021) 220-3762
**Rio Grande do Sul:** Print Sul - Av. da Azenha 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS Tel.: (051) 223-9528 - Fax: (051) 217-1005
**Santa Catarina:** By Speranza - Rua Dr. Alfred Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/S - Tel./Fax: (048) 232-0519
**Vitória - Espírito Santo:** Duarte Propaganda Marketing Ltda. Rua Fábio Rusch, 42 A - Bent Ferreira, tel. (027) 325-3329 fax (027) 324-042

# GAMES.
# ÚLTIMOS LANÇAMENTOS DIRETO DOS EUA.

### KILLER INSTINCT
Lançamento mundial. Todos os lutadores da versão para arcade, com seus golpes e fatalidades intactos. **R$ 79,90**

### POWER RANGERS THE MOVIE
Grande sucesso do verão norte-americano. 1 a 2 Rangers combatem inimigos simultaneamente. **R$ 79,90**

### DONKEY KONG LAND
A nova versão do Donkey Kong, só para Game Boy ou Super Game Boy. **R$ 49,90**

### INT. SUPERSTAR SOCCER
O melhor cart de futebol para o Super Nintendo. Jogadores muito maiores que os de outros games. **R$ 79,90**

### SEGA SATURN
Incluindo grátis o maior sucesso dos arcades no momento: **Virtua Fighter.**

**2 X R$ 395,00**

**JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:**
Myst, Bug, Pebble Beach Golf e Robotica.

**R$ 79,90**

### SONY PLAYSTATION
32 bits da Sony, em lançamento mundial.

**2 X R$ 325,00**

**JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:**
- Ridge Racer (Corrida)
- Toh Shin Den (Luta)
- ESPN Extreme Games (Corrida)
- Myst (Estratégia)
- NBA Jam Tournament (Esporte)
- Kileak the Blood (Luta)

**R$ 79,90**

### PANASONIC 3DO
Incluindo grátis o jogo mais vendido para o 3DO: **Gex.**

**2 X R$ 275,00**

**JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:**
Road Rash, Fifa International Soccer e Slam & Jam 95.

**R$ 79,90**

Preços válidos para apenas 1 unidade por pessoa física, enquanto durar o estoque.
Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA.
Consoles Saturn, 3DO e Playstation fornecidos no sistema NTSC.

| SUPER NINTENDO - R$ 44,90 | |
|---|---|
| Biker Mice From Mars | Mega Man X |
| Bonkers | Speed Racer |
| Bugs Bunny 2 | Street Fighter 2 Turbo |
| Double Dragon V | Super Mario All Stars |
| F-1 Roc II Built To Win | Tiny Toon Adventures |
| Fatal Fury 2 | Top Gear 2 |
| Lethal Enforcers | World Heroes 2 |

| SUPER NINTENDO - R$ 59,90 | |
|---|---|
| Clayfighter 2 TE | Road Runner |
| Demon's Crest | Street Racer |
| GP-1 Part II | Stunt Race FX |
| Indiana Jones | Turn 'N Burn |
| Mickey Mania | X-Men |

| MEGA DRIVE - R$ 44,90 | |
|---|---|
| Champ World C Soccer | Mansell Champ Racing |
| Fatal Fury 2 | Mansell Indy Car Racing |
| Lethal Enforcers 2 | Street Fighter 2 CE |
| Lotus 2 - Racing | Tiny Toon All Stars |

| MEGA DRIVE - R$ 59,90 | |
|---|---|
| Boogerman | Ecco 2 Tides Of Time |
| Bubsy 2 | Fifa Soccer 94 |

| ÚLTIMAS NOVIDADES - R$ 79,90 | |
|---|---|
| Batman Forever (SN/MD) | Game Boy Transparente |
| Batman & Robin (MD) | Primal Rage (SN e MD) |
| Capt. Commando (SN) | Super G. Boy - R$ 59,90 |

**TOP 10 - R$ 79,90**

1) Judge Dredd (SN e MD)
2) Justice League (SN e MD)
3) Donkey Kong Country (SN)
4) FIFA Soccer 95 (MD) e 94 (SN)
5) Mansell Indy Car Racing (SN)
6) Super Street Fighter 2 (SN e MD)
7) NBA Jam TE (SN, MD e 32X)
8) Mortal Kombat 2 (SN, MD e 32X)
9) Lion King (SN e MD)
10) Mega Man X2 (SN)

(SN) = Super Nintendo (MD) = Mega Drive

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO

Importação direta em nome do cliente, com frete e impostos já incluídos.

**LIGUE JÁ 0800 240 240 LIGAÇÃO GRATUITA**

**E RECEBA EM SUA CASA.**

Consulte sobre outros títulos e peça mais informações por telefone.

PARA QUEM
TEM ENERGIA
NÃO TEM
GAME OVER.
Nestlé
NESCAU
ENERGIA QUE DÁ GOSTO
COM
7
Peso